#334 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

GOED GEINFORMEERDE GERUCHTEN OVER GTA VI

VAMPIRE
THE MASQUERADE

SWANSONG

DETECTIVE DRACULA

ZUIGEN IN DE VERGETEN WERELD IS ALS EEN DAGJE PRETPARK • HET VERHAAL VAN MOTHER EN TELEFOONVADER • GAME CHARACTERS ZOALS JE ZE NOOIT HAD MOETEN ZIEN • EXTRA VEEL KOTS IN DE VR VIEW • PLAY TO EARN: ALS GAMEN NIET MEER OM PLEZIER GAAT • ZWEPEN, ZWIEPEN, BOTSEN EN VLOEKEN IN NINTENDO SWITCH SPORTS • VOOR ELKE RACER WAT SNELS: GT, GRID EN TEST DRIVE



WWW.PU.NL
APRIL 2022
BP € 6,75
8 718226 109316 02204
RE SHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

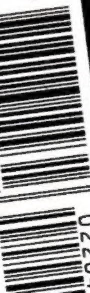
#334 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

GOED GEINFORMEERDE GERUCHTEN OVER GTA VI

VAMPIRE
THE MASQUERADE
SWANSONG

WWW.PU.NL
APRIL 2022
€ 6,75



DETECTIVE DRACULA

ZUIGEN IN DE VERGETEN WERELD IS ALS EEN DAGJE PRETPARK • HET VERHAAL VAN MOTHER EN TELEFOONVADER • GAME CHARACTERS ZOALS JE ZE NOOIT HAD MOETEN ZIEN • EXTRA VEEL KOTS IN DE VR VIEW • PLAY TO EARN: ALS GAMEN NIET MEER OM PLEZIER GAAT • ZWEPEN, ZWIEPEN, BOTSEN EN VLOEKEN IN NINTENDO SWITCH • ... RACER WAT SNELS: GT, GRID EN TEST DRIVE



Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME



100 uur aan fail



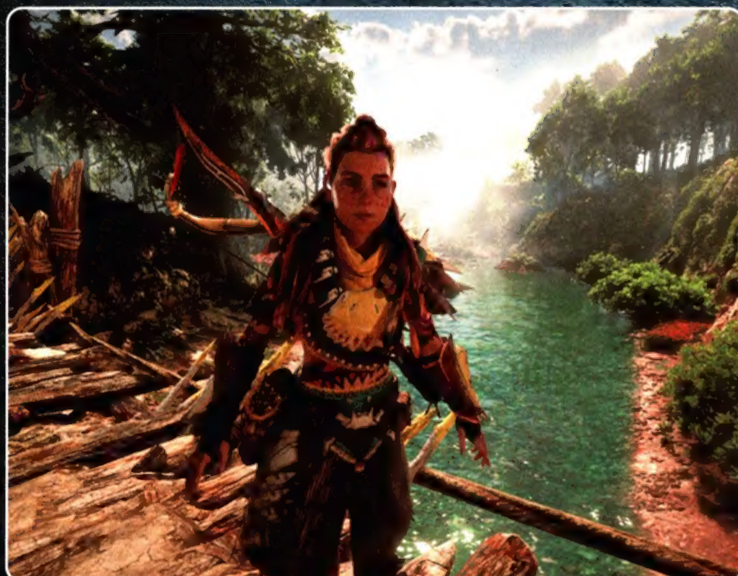
Het heeft me twee failed campaigns en 98 uur gekost om dit scherm te bereiken in Total War: Warhammer III.



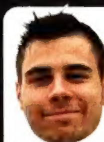
Scarlet Slayers of Rot



Elden Ring is een prachtige game, en dan vooral qua design. Alle regio's in The Lands Between hebben een esoterisch, memorabel en uniek palet en dito sfeer. Inclusief het uiterst nare Caelid: dit land is langzaam aan het wegkwijnen door de corrumperende invloed van het ultragiftige 'Scarlet Rot'. Waar gebieden als Limgrave en Altus Plateau dus vooral memorabel zijn dankzij de schoonheid van hun flora en fauna, blijft Caelid je lang bij door de manier waarop het vooral dood en verderf uitstraalt. Dit vervloekte land is dusdanig aan het wegrotten dat zelfs de lucht rood uitslaat, en ook het landschap neemt allerlei nachtmerrie-achtige vormen aan als gevolg van deze mysterieuze, ecologische ramp, met rotsen en heuvels die soms letterlijk in gigantische schedels veranderd zijn. Gezellig? Nee. Maar metal as f*ck? Jazeker! Het zou zomaar op de cover van een Slayer-album kunnen staan.



Zo mooi, het zou verboden moeten worden



Na tientallen uren spelen ben ik nog steeds niet gewend aan hoe mooi Horizon Forbidden West is. Soms stop ik elke paar meter weer om met een open mond nieuwe plaatjes te schieten. Het was dan ook moeilijk kiezen uit mijn berg screenshots.



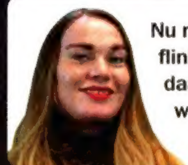
Ze noemen 'm niet voor niets een Wretch



Elke FromSoftware-game begint voor mij met de creatie van een mormel, een oerlelijke neef zoals ik het zelf noem. En in Elden Ring heb ik mezelf overtroffen. Zier hier: Zwaardstaaf, de hondslelijke Wretch.



Ride 3-gewrichten



Nu maken motorrijders wel eens flinke klappers, maar dat je er daardoor zelfs een extra gewricht bij krijgt is wel heel bijzonder...





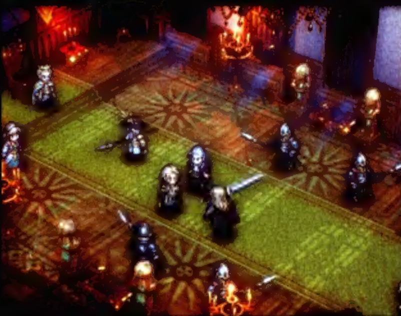
Pag. 024



Pag. 044



Pag. 056



Pag. 048



Pag. 052

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

ZO WEINIG MOGELIJK IRL



Ik ben niet zo van het realisme in mijn games. Wat mij betreft staan mijn hobby's zo ver mogelijk verwijderd van IRL als het maar kan, want dat is mijn idee van escapisme. Emoties, die mogen wel écht aanvoelen in een game, maar zodra er een nieuwsuitzending over een conflict in een bestaand land als cutscene langskomt... tja, dan check ik helemaal uit. Want kijk nu naar een willekeurige uitzending van het NOS Journaal. En stel je dan eens voor dat je opgeroepen wordt voor het leger. Dat de plicht roept, maar nu écht. Dat gebeurt er dus momenteel in Oekraïne, daar worden jongens gevraagd om te vechten, te sterven voor hun land. Vandaar dat het logo op de voorkant van deze PU gepaste kleuren heeft, in solidariteit met wat misschien wel de frontlinie is van een Derde Wereldoorlog.

Maar zoals ik al zei: Ik ben niet zo van het realisme in mijn games. En aangezien dit een gamesblad is - met een fucking vampier op de voorkant niettemin, een van de meest fantasieprikkelende soorten wezens -, gaan we het niet over oorlog hebben. We laten de echte wereld achter ons en richten ons op de high fantasy van Elden Ring, de mythic-sciencefiction van Destiny 2: The Witch Queen en het pretpark van Kirby. Natuurlijk schurken we wel tegen het echte leven aan, met racegames Test Drive Solar Crown en Grid Legends, en in het geval van Gran Turismo 7 doet Florian meer dan schurken aangezien deze game knétterrealistisch is. Zoals we al hoopten. Over echt gesproken, ook de haat jegens NFT's is real en JJ vertelt ons waarom precies, waarna je meteen in Dwayne z'n favoriete, ongebruikte character-designs struikelt. Dat Sonic bijna een konijn was geweest, dat is dus geen fake news!

Zoals je ziet, op de kleuren van het logo en de preview van Advance Wars na is er heel weinig oorlog in deze PU, behalve dan in Total War: Warhammer 3. Maar dat is fantasy-strijd in landen die niet eens bestaan, dus zo ver mogelijk van IRL verwijderd als het maar kan. Precies zoals ik mijn escapisme het liefst heb! ● *Wouter*



ZELFSPOT NOEMEN WE DIT

Ondertussen...

Cody



Nam deze maand...

...eigenlijk alleen maar foto's van mijn kat. Dit is de mooiste.

LauraJenny



Deed deze maand...

...op Texel alsof ik een zeehond was en niet veel later mocht ik als echte zieke zeehond met corona thuisblijven. Meh.

Peter



Was deze maand...

...zo ziek als een hond door corona, ondanks mijn drie vaccinaties. Vandaar geen foto van mijn zieke harses maar van Peacemaker, een van de 72 awesome series die ik gebinged heb omdat ik niet eens de fut had om te gamen.

Jacco



Werd deze maand...

...hoofdredacteur van Gamer.nl, en daarmee ook vaste redacteur bij PU! Dat betekent dat je me meer gaat zien en horen, maar of dat goed nieuws is mag je zelf uitmaken...

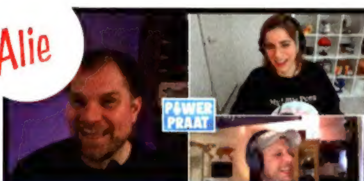
Graddus



Kocht deze maand...

...een sealed kopietje van Super Mario 64. Ik zal maar niet vertellen hoeveel PS5's ik in plaats daarvan had kunnen kopen.

Alie



Mocht deze maand...

...tot twee keer toe aanschuiven bij de Light Side Powerpraat-podcast. En dat was zo leuk dat ik het zelfs niet erg vond om er vroeg voor op te staan! @Tjeerd, bel me. Maken we er gewoon drie keer van!

Marvin



Zag deze maand...

...éíndelijk Spider-Man: No Way Home, en als gigantische fanboy van de heilige Spider-Man-trilogie van Sam Raimi kon ik wel janken van blijdschap. Veel meer dan "Oh Rosie, I love this boy" kreeg ik de weken daarna niet uit mijn keel.

Jurjen



Lanceerde deze maand...

...mijn website met acht schilderijen waarop mijn werkelijkheid en die van Pokémon samenkomen. Die ga je even checken toch? Dat kan op tiersmapaintings.com. Mijn volgende serie is ook al in de maak: acht schilderijen waarop mijn werkelijkheid en die van Zelda samenkomen. Leuk he, dat die oude man nu weer een nieuwe hobby heeft gevonden?

Samuel



Platinumde deze maand...

...Elden Ring! Duurde even, maar daar heb ik een hele goede reden voor: ik heb mijn eerste huis gekocht! Een prachtig vijfkamerappartement in Amsterdam, vlakbij waar ik als kind opgroeide. Spannende tijden, en zeggen dat ik het daardoor iets drukker heb dan normaal is een understatement. Het tofste nieuws? Dat ik één van die kamers uiteindelijk ga omdopen tot werkkamertje (lees: epic gamerhol en streaminggrot). Betekent dit dan eindelijk het begin van mijn Twitch-carrière?! We gaan het zien!

Wouter



Vond deze maand...

...een nieuwe buddy voor het leven, een harige BFF, een kersvers familielid. Van het viervoetige soort. Zeg hoi tegen Hauru!

Martin



Dook deze maand...

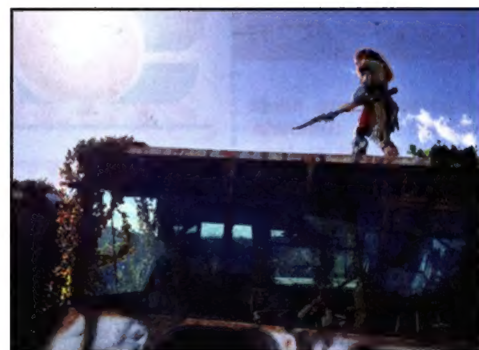
...in de wereld van de ebikes, en nu ben ik een beetje verliefd op deze.

Wordt vervolgd...



Horizon Forbidden West

Eindelijk weer een (soort van) event voor een game waar we heen konden gaan en misschien heb jij het ook wel gezien. In Amsterdam werd namelijk voor de launch van Horizon Forbidden West een doormidden gezaagde bus neergezet. Waarop verschillende Aloys Instagrammetjes aan het maken waren. Dat zag er best wel tof uit! Maar ja, na twee jaar binnen gezeten te hebben waren we waarschijnlijk net zo onder de indruk geweest van een cavia in een jurk op een eenwieler.

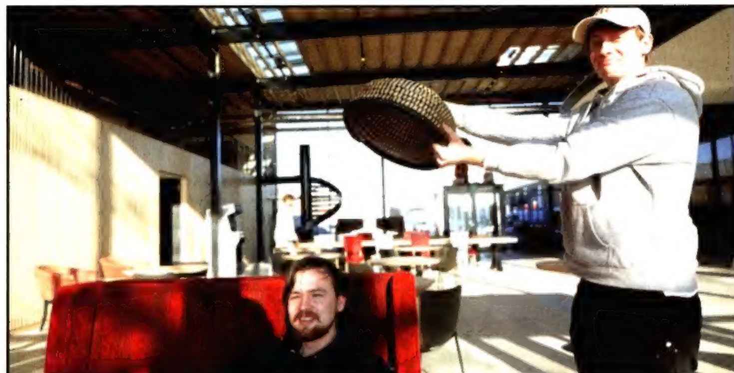




Slechte verliezers

Als er één iemand op de redactie niet tegen zijn verlies kan, dan is dat Tjeerd. Maar we hebben een goede tweede en dat is Cody. Dat vindt Tjeerd dan weer helemaal prima.





Stage bij PU

Een stage bij PU is dus echt wel heel leuk, want waar mag je anders een bak ellende over je collega's heen gooien?





Elden Sam

Zweten, dat is wat we spontaan gaan doen als we alleen al de woorden 'Elden Ring' ergens horen. Maar Samuel gaat alleen maar even iets rechterop zitten en speelt als het moet, met ovenwanten aan, de hele game achterstevoren uit. Hier zie je 'm zitten, onze kijkers op YouTube links en rechts wat tips gevend, terwijl hij met zijn linkervoet af en toe een blikje cola pakt om een slok te nemen.



Beroemd!

Dat we niet alleen een magazine maken wist je misschien al, maar dat we dus best wel grote meneren zijn op TikTok wist je misschien nog niet. Zo groot, dat we zelfs worden geïnterviewd door andere magazines met de vraag hoe we dat hebben geflikt. Nou ja, gewoon een beetje slap lullen over videogames, toch?

● De Raad van State heeft besloten dat Fifa (Ultimate Team) geen kansspel is.

● De redenatie oogt simpel: FUT is geen stand-alone spel en bevindt zich temidden van een behendigheidsspel. Dus geen losse gokvergunning nodig.

● Tja, zo kent de Powerspy er ook nog wel een paar... Hoe mooi je een drol ook verpakt, het is en blijft een drol.

● Ook gaf de Raad van State aan dat spelers de pakjes niet hoefden te kopen om FUT te kunnen spelen.

● Die gasten hebben duidelijk nog nooit FUT gespeeld...

● Tegen de uitspraak kan niet in beroep worden gegaan. Nederlandse kinderen kunnen dus met een gerust hart weer de creditcard van hun ouders plunderen.

● Nintendo heeft de release van Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp voor onbepaalde tijd uitgesteld vanwege de oorlog in Oekraïne.

● Dat zal Putin leren...

● Nee, zonder gekheid, Nintendo deed dit omdat ze het niet kies vonden om gewelddadige games in tijd van oorlog uit te brengen.

● Als Advance Wars in deze tijd al niet kan, wat kan dan nog wel...

● Zitten we straks met zijn allen alleen nog Freddy Fish te spelen.

● Wat dan wel weer een vette game is...

● Het was bij het schrijven van de Powerspy vóór Russen vrijwel onmogelijk nog enige vorm van digitaal entertainment tot zich te nemen.

● Alle streaming-services waren gestopt en games en consoles kon de Rus nergens meer kopen.

● Blijft zo niet veel meer over als vrijetijdsbesteding. Op het lezen van Tolstoj, het terugkijken van alle redevoeringen van Putin en masturberen in de toendra na.

● In een antwoord op het stopzetten van de verkoop van games, wil Rusland het illegaal kopiëren van games legaal maken.

● Dat gaat Putin zeker nog een stuk geliefder maken.

● Rusland werd ook getroffen in de voedselsector. (Fast-food)ketens als McDonalds, KFC en Starbucks, maar ook merken als Coca Cola en Jack Daniels sloten hun restaurants of stopten met het leveren van voedsel.

● Wat zullen ze daar in Rusland gezond worden... »

OPUNIE

WELKE STREAMING-SERVICES ROCKEN WIJ?

Met de komst van HBO Max en mogelijk al snel een streaming-service van PlayStation, wordt het aanbod van digitaal entertainment met de week groter. En nu een avond warmte in huis meer kost dan een PS5 of Xbox Series X, kun je niet ongelimiteerd abonnementen op al die services nemen. Je zult keuzes moeten maken. Toch..?

Om je een beetje te helpen bij jouw keuze, vroegen we de redacteuren naar hun abbo's. Met andere woorden: wie lapt er voor wat? En waarom?





Netflix, Disney+, Amazon Prime, Ziggo (voornamelijk voor voetbal) en tegen de tijd dat jij dit leest waarschijnlijk ook HBO Max. Daarnaast ook alle gaming-abonnementen: Switch Online, Game Pass Ultimate en PlayStation Plus. Oh, en ik deel een Spotify-abonnementje met mijn vriendin – maar de rest betaal ik helaas zelf...



Ik heb best veel abbo's lopen en moet er met de stijgende kosten binnenkort maar eens naar gaan kijken. Maar ja, ik hou zo van entertainment. En er is zo ontzettend veel... Ik ben daardoor lid van Netflix, Videoland, Apple TV, NBA, Ziggo Sport, PlayStation Plus en Game Pass. HBO Max gaat er mogelijk bij komen.

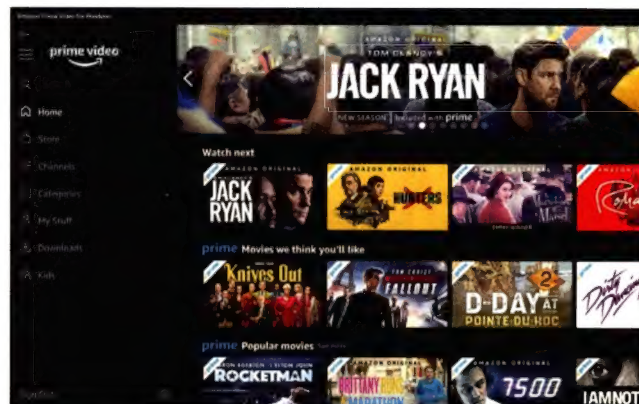


HBO Max is aantrekkelijk, gezien veel van wat er op verschijnt mij wel aanspreekt. Maar, ik ben eigenlijk een beetje klaar met deze immer complexer wordende streamingoorlog. Toen Netflix een ding werd was het dé oplossing voor de ontelbare en dure kabel-tv-pakketten waar je uit kon kiezen. Dat er één online plek was waar je alles kon kijken was de perfecte oplossing. Maar nu elk groot mediaconglomeraat z'n shit van Netflix heeft gehaald om zelf abonnementen aan te bieden zijn we weer terug bij af: wie alles wil zien moet elke maand absurd veel geld betalen aan meerdere pakketten. Ik betaal momenteel nog voor Netflix en Amazon (die laatste voornamelijk omdat het spotgoedkoop is én gratis verzending geeft op veel producten) maar Netflix gaat binnenkort de deur uit. Verder gebruik ik een vriend z'n Disney+, en daar voel ik nul schuldgevoel over. Qua gaming heb ik Switch Online, Xbox Live Gold en PlayStation Plus, maar dat zijn geen content-abonnementen; die zijn er puur zodat ik online multiplayer kan doen.



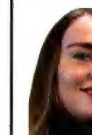
Netflix, Game Pass, PlayStation Plus, Kobo Plus en omdat dit bij mij defo gerelateerd aan entertainment is: Ghost VPN. België heeft vooralsnog geen parkeerplek voor HBO Max.







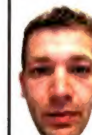
Game Pass, PS Now/Plus (geen idee hoe het nu heet), Netflix, Disney+ en Eredivisie Live. Valt nog mee dus, al moet ik ook nog gr$$#@! ViaPlay nemen (F1 was gewoon gratis bij Ziggo) om Max z'n tweede wereldtitel te zien winnen.



Ik heb abonnementen op Netflix, Amazon Prime, Videoland, ViaPlay, HBO Max, Apple TV+, Disney+, Discovery+ en YouTube. Het is misschien financieel niet het beste, maar ik hecht veel waarde aan goede content en ik wil iets nieuws dan ook meteeen kunnen zien wanneer het er is. Niet alleen omdat ik er vaak over schrijf, maar ook omdat ik er erg veel van hou. ViaPlay is er puur voor Formule 1: de rest van de sporten interesseert me totaal niet. Ik deel de abonnementen wel met mijn beste vriendin, om te zorgen dat er ook nog geld overblijft om onze Pathé Unlimited-abonnementen van te betalen...



Ook ik heb er eigenlijk véél te veel lopen. Het is dankzij deze vraag dat ik er weer enigszins zicht op heb. Komt 'ie: Netflix, Disney+, Amazon Prime, ESPN, NBA League Pass, Spotify, Game Pass, PlayStation Plus, Nintendo Switch Online en HBO Max. Waar houdt 't op jongens?

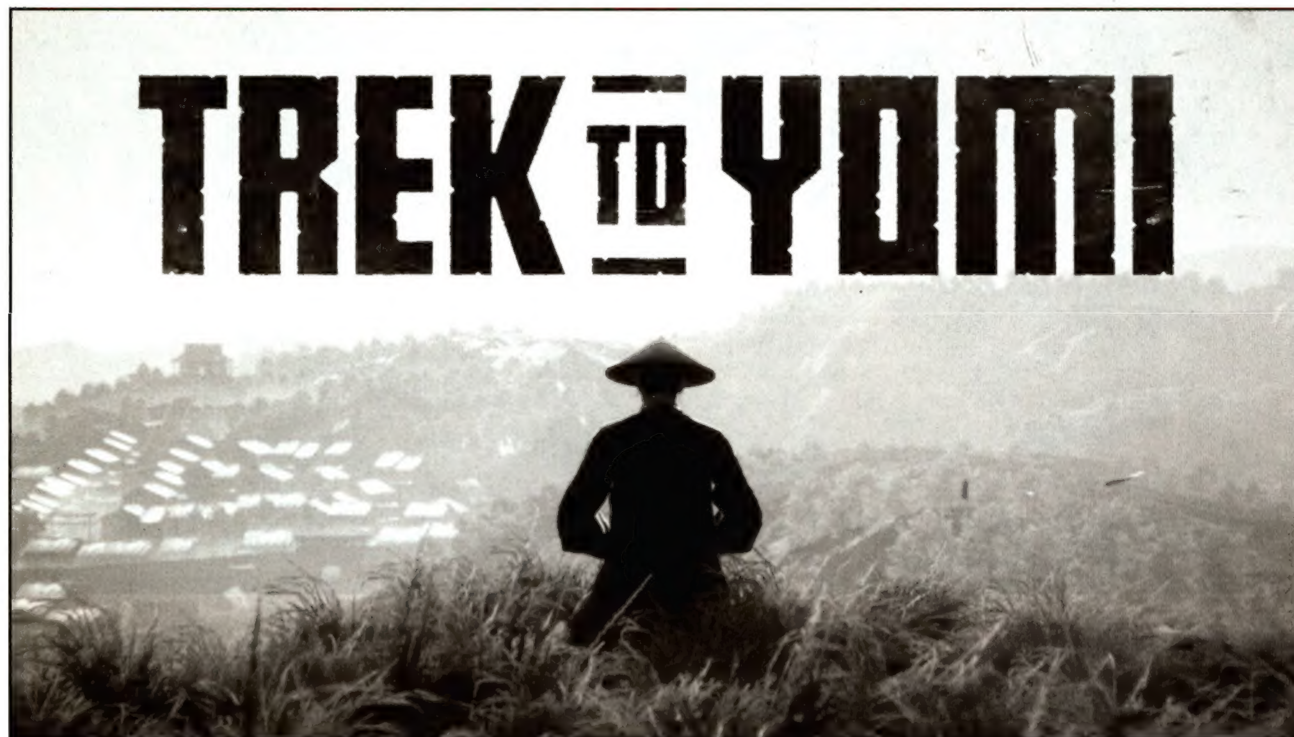


Op dit moment wordt er geld van mijn rekening getrokken door: Ziggo, Netflix, Videoland, HBO Max, Disney+, Amazon Prime, Game Pass Ultimate, PlayStation Plus, Lastpass, PIA VPN, Apple Music, Apple TV+ en wat cloud-diensten. En als ik het zo zie... schrik ik er wel een beetje van.



twitter.com/GKJJ

HET EEUWIGE GEZEIK OP DE DIRECTS, SHOWCASES & STATE OF PLAYS



Trapten we er toch weer in. De reacties op de PlayStation State of Play waren niet bepaald jubelend. Gamers hadden grotere titels verwacht in plaats van de Japanse games die ze voorgeschoteld kregen op woensdag 9 maart.

Helemaal eerlijk was dit geluid niet. PlayStation had namelijk vooraf keurig aangegeven dat het event zou draaien rond Japanse games, niet langer dan 20 minuten zou duren en dat we geen grote aankondigingen moesten verwachten. En toch reageerden gamers met veel gemopper.

In principe snap ik de reactie. Ook ik wil het liefst elke week vette aankondigingen vol dikke Triple A-games die we niet zagen aankomen. Maar dat kan niet. Uitgevers schudden dit soort games niet zo even uit de mouw. Plus, in Japan worden ook games gemaakt.

Goedkeuren doe ik het sentiment echter niet. Sterker nog, dit soort sentiment bij elke Nintendo Direct, State of Play of Xbox Showcase kan er voor zorgen dat de uitgevers met dergelijke events zullen stoppen. Want waarom je best doen als de meerderheid de boel toch steeds maar afkat? Dan kun je de games beter gewoon middels losse trailers droppen. Kost nog minder geld ook.

Gamers zijn steeds vaker ondoorgrondelijk. Op het verwende af. Probeert de industrie eens wat meer openheid te geven en je af en toe wat nieuw werk te laten zien, is het weer niet goed.

Vanzelfsprekend mag je de games uit een State of Play niet cool vinden. Of niet mooi. Maar alles afzeiken omdat je iets anders wil, terwijl men vooraf aangaf wat er zou komen... Dat heet de verwende eikel uithangen. Want je weet het, je hoeft niet te kijken...

"Ik wil een game met real-life personages."



Dat heet een film, mevrouw Ikumi Nakamura (Ghostwire: Tokyo).

PU SERIOUS GAMING



Hiermee willen we best wat geesten vertrappen...

Power Spy

- EA deed er nog een schep bovenop door de Russische spelers en teams uit hun footie te halen.
- Speelde er iemand dan met Russische spelers in Fifa?
- Of durft een Rus geen spelers uit andere landen op te stellen, bang als hij/zij is dat de KGB zijn FUT Team of the Week checkt...
- De oorlog dwong developer GSC uit Kiev het werk aan S.T.A.L.K.E.R. 2 tijdelijk stop te zetten.
- Dit moet welhaast de meest legitieme reden voor uitstel zijn.
- GTA V is nu ook uit voor de current-gen consoles. Komen we ooit nog van die game af?
- Overigens heeft JJ de game nog steeds niet gespeeld.
- Iets met onder een steen leven ofzo...
- Een Amerikaanse chirurg is berispt omdat hij tijdens een operatie ruzie maakte over welke console nu het beste was, de Xbox of de PlayStation.
- Het lullige voor de beste man was dat de operatie live gestreamd werd en het gekibbel en geschreeuw dus voor iedereen te zien was.
- Hopelijk voor de patiënt was hij niet het lijdende onderwerp dat de PS5 verdedigde.
- Je kunt nogal weinig uitrichten als je plaatselijk verdoofd bent.
- PlayStation kondigde voorafgaand aan zijn State of Play van 9 maart aan dat de show enkel Japanse games zou bevatten.
- Na afloop waren gamers boos. Want te veel Japanse games.
- De wereld is raar...
- GamesCom gaat dit jaar eindelijk fysiek door. De organisatie heeft zich tot doel gesteld om van de GamesCom de allereerste klimaatneutrale gameconventie ooit te maken.
- De Powerspy vraagt zich af hoe ze dat gaan doen met 100.000 zwaar zwetende gamenerds op een kluitje...
- Het motto van GamesCom 2022 is 'Game goes Green'.
- En nee, dat heeft niks te maken met Xbox dus...
- Battlefield 2042 heeft momenteel minder spelers online dan Battlefield 1, 2 en 4.
- Je zou zeggen dat het niet lekker gaat met de game van DICE.

Power Spy

● Op Twitch is de subathon momenteel een enorme rage. Streamers streamen 24/7 totdat de timer (subs voeden die klok) op 0 staat.

● Dit betekent dat ze dagen, soms zelfs weken aaneen streamen. Dus ook 's nachts, vanuit hun bed.

● Dat heet slapend rijk worden.

● Inmiddels hebben meerdere redacteuren zich bij Wouter opgegeven om de nachtelijke bedsessies bij een PU-subathon voor hun rekening te nemen.

● Elden Ring is een enorm kassucces en een grote hype. Mainstream gamers pakken het spel massaal op.

● Dus mocht jouw oma binnenkort bellen met de vraag of ze voor magie moet gaan of toch de katana, dan weet je wat er aan de hand is.

● Overigens slaan de 'speedy' gamers weer toe. Waar Wouter blij is als hij in Elden Ring drie minuten lang in leven kan blijven, daar heeft de snelste speedrunner de game momenteel al in drie kwartier uitgespeeld...

● Sinds dit bekend is geworden, hebben we Wouter al een aantal dagen niet meer in de PU-groepsapp noch op de mail gezien.

● Mochten de buren vanuit zijn woning zacht gehuil horen, dan weten ze nu wat er zich daar afspeelt.

● Moet voor Samuel trouwens een hele ervaring zijn, dat 'ie een game cool vindt die iedereen wil spelen...

● Wat er bij hem als koppige Spanjaard zo maar toe kan leiden dat hij het opeens niks meer vindt.

● De eerste nude mod voor Elden Ring is overigens verkrijgbaar.

● Alsof je in die game überhaupt de tijd hebt om naar jouw naakte personage te kijken...

● Ook aan het begin van de oorlog in Oekraïne was het raak. Mensen gebruikten beelden van Arma III om aan te tonen dat er daar hevig gevochten werd.

● Dat ze beelden van een game gebruiken is natuurlijk een groot compliment voor de makers.

● Of developer Bohemia Interactive op dergelijke complimenten zit te wachten is dan weer een tweede... »

VAN NICHE NAAR HYPE: HET WONDERLIJKE VAN ELDEN RING



Ooit was het (in een ver verleden) Skate, en vandaag de dag is het Sam die zich opwerpt als pleitbezorger van de soulslike-games van de Japanse developer FromSoftware. Doorgaans waren ze roepende in de woestijn als ze lovende woorden uitten over Dark Souls en Bloodborne. Gamers vonden de spellen te moeilijk, te intimiderend en dus niet leuk.

En kijk nu, Elden Ring is uit en momenteel het meest hippe dat je kunt spelen. Het is de best verkopende game buiten Call of Duty en Fifa, gerekend sinds Red Dead Redemption 2. Het verkocht in de eerste week na launch meer games dan Cyberpunk 2077 en Assassin's Creed Valhalla. Opeens is iedereen een soulslike-fan. FOMO slaat toe. Social media staat vol met clips van eindbazen die over de kling gejaagd worden. Wat is er aan de hand? Vanwaar opeens deze ommezwaai?



Een verklaring voor het megasucces heb ik niet. Wat ik wel weet is dat Elden Ring een stuk minder afschrikt dan vorige FromSoftware-titels als Sekiro en Dark Souls. Vooral bij de laatstgenoemde franchise heb ik idee dat ze vaak als beknellend ervaren worden. Vaak spelen intense gevechten zich af in donkere, afgebakende kamers of in smalle, lineaire paden. Het idee dat je in Elden Ring altijd aan gevechten kunt ontsnappen en je geluk elders kan beproeven, zorgt ervoor dat de moed minder snel in de schoenen zakt bij minder ervaren spelers. Oh, en ik speel het zeker! Groot liefhebber van het genre. Ik ben al jaren bezig met het behalen van alle platinum trophy's, maar dit is een behoorlijke kluif kan ik je vertellen.

"Het was niet bepaald een fijne tijd..."



Hidetaka Miyazaki (Elden Ring) kan de launchperiode van zijn games missen als kiespijn.



Ik denk dat dit ook een beetje onze schuld is, door maar mensen te blijven vertellen hoe goed dit soort games eigenlijk zijn. Denk dat mensen ook wel aan iets vers toe zijn, na het middelmatige Call of Duty deel 36 (?) en Fifa 469. En natuurlijk speel ik zelf, moet toch een beetje weten waar iedereen het over heeft.



Dit is een treffend voorbeeld van FOMO. De media hebben het FOMO-vuurtje opgestookt door de game magisch te noemen en aan te geven dat je niet weet wat je meemaakt. Sociale media gingen los en dan zijn mensen bang dat ze 'stom' zijn of iets missen als ze ook niet aan boord springen. Ik gun FromSoftware de wereld en de game is top, maar ik vrees dat veel mensen die Elden Ring hebben gekocht, zich geen raad weten met het spel en mogelijk zelfs afhaken.



Het succes van Elden Ring is een logische conclusie voor een gamemaker die al jarenlang kwaliteit levert. Als Ubisoft weer eens raaskalt dat hun nieuwe openwereld-game helemaal de shit is, dan zien gamers terecht alleen maar een saaie, homogene map gevuld met (radio)torens voor zich, maar als FromSoftware het doet, dan kun je ervan uitgaan dat er een réden is dat ze breken met hun traditie van meer lineaire games. Dat levert hype op, en als zo'n game na release dan ook nog eens met fantastische cijfers overladen wordt... Ka-ching. Ik wil 'm zelf ook heel graag spelen, maar zit op moment van schrijven nog tot mijn oksels in Cyberpunk 2077. Het gaat hoe dan ook gebeuren!



Ik denk dat de moeilijkheid ook wel een van de redenen is dat het zo'n populaire game is: het is hilarisch om dat te streamen. Ook klagen veel gamers al een tijd dat spellen te makkelijk zijn geworden, dus het zal me niets verbazen als de games van FromSoftware mede daarom zo aan populariteit winnen. Het is in ieder geval niks voor mij, dus ik geniet van de reviews en het enthousiasme van anderen over deze game, zonder dat ik zelf dat pak slaag hoef te verduren.









Het is heel simpel: ten eerste is de Souls-fanbase sinds Demon's Souls in 2009 gestaag maar super solide gegroeid, waardoor die, dertien jaar later, groter is dan je denkt. Ten tweede is Elden Ring een prachtige, gepolijste, tot in de naadjes uitgewerkte game, waarvan de designfilosofie niet leunt op bullshit zoals microtransacties of dagelijkse check-ins. Daar hebben gamers respect voor. En ten slotte: openwereldgames hadden altijd grootse, prachtige, AAA-hoogtepunten moeten zijn van het gaminglandschap. In de praktijk zie je echter dat het saaie, eentonige producten zijn waar je keer op keer dezelfde shit moet doen: torens beklimmen, gekopieerde-en-geplakte vijandelijke kampen moet uitschakelen, fetch quests, etc. Elden Ring breekt daarmee, net als bijvoorbeeld een Breath of the Wild, door echt een game te zijn die inspeelt op het feit dat het zich afspeelt in een prachtige, gigantische wereld. De content slaat dus naadloos op de geografie en omvang aan, in plaats van dat de wereld enkel een wapenfeit is op een persbericht.



Mensen realiseren zich inmiddels dat de meeste, voorheen grote singleplayer-titels slechts slappe aftreksels zijn van wat ze ooit waren. Zo'n Assassin's Creed bijvoorbeeld, dat speel je toch alleen nog als je geen andere games kent? De echte kwalitatieve krakers komen meer en meer van 'niche' devs, of zelfs uit 'niche' genres. Elden Ring bijvoorbeeld. Of, een nóg betere game die echter nog een paar jaar nodig heeft voor ´ie mainstream wordt: Sniper Elite (tja, ik laat geen moment onbenut om deze te pluggen hoor)!



Geil dekbedovertrek

WIE WAS DE BEST SCORENDE UITGEVER VAN 2021?

We zitten alweer een aantal maandjes in 2022, maar dit lijstje wilden we jullie toch niet onthouden. Wie was, als we de internationale review-cijfers van alle games naast elkaar zetten, de best scorende uitgever van 2021? Met dank aan de cijferaars van Metacritic hebben we een top 10. Met een in onze ogen best verrassende winnaar. Verrassend omdat vaak gezegd werd dat deze partij geen games heeft... En zie hier...

Voor diegenen die Ubisoft en Nintendo missen: die kwamen respectievelijk op nummer 19 (7.3 gemiddeld) en 14 (7.6 gemiddeld) terecht. Dat moet hard aankomen bij de fanatieke Nintendo-fans.

10. 505 Games (7.5)
9. EA (7.7)
8. Sega (7.7)
7. Bandai Namco (8.0)
6. Capcom (8.0)
5. Bethesda (8.0)
4. Activision Blizzard (8.0)
3. Humble Games (8.0)
2. PlayStation (8.1)
1. Xbox (8.7)

GAME PUBLISHER RANKINGS, 2021 RELEASES

Metascore | Good Games | Bad Games

Microsoft	[illegible]	131.0	100%	100.0	0%	100.0	3	15.0	346.0
Sony	[illegible]	122.0	91%	90.9	0%	100.0	0	0.0	312.9
Humble Games	[illegible]	121.4	88%	88.2	0%	100.0	0	0.0	309.6
Activision Blizzard	[illegible]	120.8	82%	82.4	0%	100.0	1	5.0	308.2
Bethesda Softworks	[illegible]	120.2	87%	86.7	0%	100.0	0	0.0	306.9
Capcom	[illegible]	120.9	82%	82.4	0%	100.0	0	0.0	303.3
Bandai Namco	[illegible]	117.7	75%	75.0	0%	100.0	0	0.0	292.7
Sega	[illegible]	116.4	76%	76.3	0%	100.0	0	0.0	292.7
Electronic Arts	[illegible]	117.4	69%	69.4	0%	100.0	1	5.0	291.9
505 Games	[illegible]	113.5	75%	75.0	0%	100.0	0	0.0	288.5

Power Spy

● Toen hij het artikel over de streaming-abonnementen van de diverse redacteuren las, snapte de Powerspy eindelijk waarom iedereen elke maand zijn stukjes te laat inlevert...

● PlayStation is met Amazon in gesprek over een God of War-tv-serie.

● Wij willen Jurjen alvast naar voren schuiven als Kratos.

● Moeten we nog wel wat aan de Nintendo-tattoo op zijn been doen. De Powerspy weet niet of PlayStation die wel helemaal ziet zitten.

● Nu ja, ze zien het wel zitten, maar... ach, je weet wat we bedoelen...

● Over PlayStation gesproken, analist Pachter meldde laatste in nota bene een Xbox-podcast dat PlayStation "doomed" is.

● Met deze uitspraak kun je Pachter in hetzelfde rijtje als Putin plaatsen: mensen die je straal moet negeren...

● Ubisoft was in maart het slachtoffer van een cybersecurity-hack waarbij games en de services kortstondig aangetast werden. Inmiddels is alles weer hersteld.

● En kun je dus weer wezenloos dezelfde kampjes bestormen, dezelfde bergen en torens beklimmen en de veel te grote open werelden betreden...

● Waar zijn hackers als je ze nodig hebt?

● Over Ubisoft gesproken, de uitgever is op zoek naar testers voor Skull & Bones, zodat ze feedback over de game kunnen krijgen.

● Die feedback geeft de Powerspy nu alvast gratis: "Breng die f* game nu eens uit."

● Dr. Disrespect heeft een regeling met Twitch getroffen aangaande de permaban die de besnorde streamer in 2020 kreeg.

● Onderdeel van deze deal was dat er niet verteld werd wat er nu allemaal gebeurd was op die befaamde dag dat hij mid-stream werd afgekapt.

● De Powerspy vindt dat behoorlijk onbevredigend. Wij laten toch ook niet de conclusie en het cijfer weg bij een review...

● PU gaat op TikTok onder de bezielende leiding van Martin zó goed, dat de Powerspy vreest dat het magazine straks ook enkel artikelen bevat die je in 15 seconden kan uitlezen.

● Eindredacteur Marvin valt daar overigens wel voor te porren. Wie weet worden de stukjes dan iets sneller ingeleverd.

COVERVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH

VAMPIRE: THE MASQUERADE - SWANSONG

ALS SHERLOCK HOLM
EEN GRAFKIST ZOU S

Omdat Marvin na dik twee jaar aan pandemie ongeveer net zo goed tegen de zon kan als de gemiddelde vampier, mocht hij van Wouter naar Parijs afreizen voor een speelsessie van Vampire: The Masquerade – Swansong. Gehuld in een lang, zwart gewaad en een gigantische zonnebril, kwam hij erachter dat deze game helemaal in zijn straatje – of uhh, donkere steegje past.

ES IN
LAPEN

"De World of Darkness is terug van weggeweest – in ieder geval wat games betreft. Na de aankondiging van het langverwachte Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zijn de vampiers massaal uit hun crypten komen kruipen. Na vijftien jaar aan videogame-stilte kunnen we nu ineens World of Darkness Preludes: Vampire and Mage, twee visual novels (Coteries of New York en Shadows of New York), een rits mobiele games van Choice of Games en de early-access battle royale Bloodhunt spelen. En om heel eerlijk te zijn krijg ik een vies smaakje in mijn mond van zo'n remontada, alsof White Wolf ineens besloot om Vampire: The Masquerade compleet uit te melken – of uhh, leeg te zuigen, maar er na het bijten achter kwam zijn tanden in een op fastfood en Mountain Dew levende zolderkruiper te hebben gezet. Met de angst weer zo'n totaal-niet-triple-A-titel te gaan spelen reisde ik af naar het previewevenement van Vampire: The Masquerade – Swansong, waar ik toch aangenaam verrast werd. En niet alleen omdat ik blijkbaar langer dan vijf minuten in de zon kan lopen zonder in een hoopje as te veranderen." »

Marvin ZET ZIJN TANDEN ERIN

Onderweg naar het previewevenement kon ik een kleine glimlach niet onderdrukken. Na de pandemie mocht ik weer eens op trip, en dat naar de stad waar ik pakweg zeven jaar geleden, als kersverse ex-stagiair, ook naar afreisde voor mijn allereerste trip voor PU. Destijds deed ik dat voor Sherlock Holmes, wat het des te leuker voor me maakte toen ik erachter kwam dat Vampire: The Masquerade – Swansong in hetzelfde straatje past. En dat ik nu, als eindredacteur van dit prachtige blaadje, weer mijn puntige hoektanden in een detective-achtige game mocht zetten. De cirkel was rond.

Rami Malek

Wie bekend is met detectivegames als de Sherlock Holmes-franchise van Frogwares, weet dat dit soort spellen niet altijd de meest diepgaande gameplay bieden. Bij sommige titels loop je meer als een kip zonder kop rond terwijl je continu de A-knop spamt voor het geval dat jouw camera net op een interactief object stuit – je weet wel, de Life is Strange-formule. En ja, zo liep ik ook even door het preview-level van Swansong; op A drukkend bij bloedspetters op een muur, het avondeten dat nog in de keuken stond en een verloren mobieltje dat ik ergens boven in een kantoor vond.

Ik speelde als Galeb Bazory, een van de drie protagonisten van Swansong; een 300 jaar oude vampier die nogal stoïcijns overkomt en zo in een film vertolkt zou kunnen worden door Rami Malek. Het level: een appartement van een sterveling genaamd Jason Moore, die van de aardbodem lijkt verdwenen maar cruciale informatie over de leden van de Primogen Council bezit. Dat zijn een soort vampiersambtenaren, en niemand minder dan de Prince of Boston (eigenlijk prinses) draagt jou op te achterhalen wat Moore - blijkbaar een vampierbankier (wat een lekker woord) - over hen te weten is gekomen. Klein probleempje: er ligt een onthoofd lichaam in de foyer, en de politie is al ter plaatse.

Sticks and stones won't break my bones

Ben je niet zo van de detectivegames, maar wél van de vampiergames, dan verwacht je waarschijnlijk dat ik hier uiteen ga zetten hoe ik het appartement binnen-dash, het hoofd van een van de agenten af ruk, een andere agent als een cocktail opslurp, halverwege in een schaduw verander en niets dan vernietiging achter me laat. Maare, nee, dit is niet zo'n game. Sterker nog, er zit helemaal geen ouderwetse combat in Swansong, de dialogen zíjn de combat. En dat klinkt kutter dan het is, alsof de devs ons ervan proberen te overtuigen dat vampiers echt nog wel cool zijn, zelfs zónder gevechten.

Dat er geen combat in de game zit is echter totaal geen gemis, want ontwikkelaar Big Bad Wolf doet iets wat ik nog geen andere detectivegame heb zien doen. Ze nemen een RPG-insteek, zoals het betaamt bij een game die gebaseerd is op een pen-&-paper-





SUPERNATURAL SHERLOCK HOLMES:
DE SKILLS EN DISCIPLINES VAN SWANSONG

In de previewsessie kon ik wat skillpunten verdelen over acht verschillende skills; hieronder geef ik een voorbeeld van hoe die tot hun recht komen. Er komen ook nog allerlei Attributes bij kijken, en natuurlijk de Disciplines die voor elk van de drie vampiers verschillen. Zo heeft Galeb een Presence die de conciërge van het appartement tot rust kan brengen, kan hij iemands geheugen wissen of met een soort Jedi-mindtrick normale mensen domineren.

PHYSICAL:
- **Rhetoric:** Hoe hoger deze skill, hoe eloquenter de vampier kan spreken, wat goed van pas komt in een game die draait rond dialogen.
- **Intimidation:** In gesprek met de paniekerige conciërge kan ik hem tot rust manen met ouderwetse intimidatie, want Galeb is best wel bad-ass.
- **Persuasion:** De 'normale' overtuigingskracht van Galeb, zonder dat hij daarbij z'n tanden ontbloot of z'n vampierkrachten demonstreert.
- **Psychology:** In gesprek met de paniekerige conciërge kan ik hem proberen te begrijpen, en hem zeggen dat het bloedbad in de foyer niet zijn schuld is.

EXPLORATION:
- **Security:** Good ol' lockpicking, bijvoorbeeld een deur naar een Safe Zone (om te voeden) of de kofferbak van een auto.
- **Technology:** Galeb vindt in een slaapkamer een vergrendelde telefoon, die hij kan hacken.

KNOWLEDGE:
- **Education:** Hoe hoger deze skill, hoe meer Galeb weet van de vampiers in Boston en hun geschiedenis, wat van pas komt in onder andere gesprekken.
- **Deduction:** Bij het inspicteren van een onthoofd lichaam kom ik erachter dat hij een schotwond heeft met daaromheen verbrande huid; die is dus van dichtbij neergeschoten. Met deze skill trekt Galeb ook sneller logische conclusies in gesprekken.

franchise, maar vervangen de standaard combat-skilltree met skills die volledig draaien rond detectivevaardigheden en dialogen. Ik was zo onder de indruk van die vaardigheden dat ik ze in het kader voor je op een rijtje heb gezet.

Skills en Disciplines

In Swansong kun je Skills en Disciplines inzetten, die beide aan bepaalde resources zijn gelinkt. Het gebruiken van skills haalt je Willpower naar beneden, terwijl het inzetten van vampierkrachten (de Disciplines) jouw Hunger vergroot. Door bepaalde items in de spelwereld te vinden en gebruiken, óf conversaties tot een goed einde te brengen, verhoog je de Willpower weer. Om je Hunger te stillen kun je ook items zoeken... of je drinkt gewoon een menscocktail. Daarvoor moet je eerst een zogenaamde Safe Zone zien te vinden, daar een mens naartoe lokken en vervolgens hem leegslurpen. Er volgt een soort mini-game, waarbij je vooral moet zorgen dat je niet té lang voedt omdat de persoon in kwestie dan sterft, wat jouw 'suspicion'-level verhoogt en alle volgende dialogen in dat level moeilijker maakt.

Die suspicion is een van vele Traits die invloed hebben op jouw Willpower en Hunger en vooral hoeveel je daarvan telkens nodig hebt voor bepaalde handelingen. Je kunt daarom niet zomaar als een vampier zonder kop ieder mens leegslurpen en het level doorsprinten terwijl je maar wat op A drukt en niet doorhebt wat je activeert of doet; omdat alle handelingen aan die Willpower en Hunger gelinkt zijn, óf een Trait kunnen veroorzaken, kan je een level zomaar voor jezelf verneuken door de verkeerde keuzes te maken. Daarom moet je goed nadenken over wat je doet, en vooral waar je jouw resources in wilt steken; het zou erg vervelend zijn als je aan het einde van een level een belangrijk gesprek moet voeren die je niet naar »



» eigen hand kunt zetten omdat je al je resources hebt verspild, of een bepaalde gespreksoptie net één resource te veel kost vanwege een Trait.

Focus

Laat ik het zo zeggen: de spanning die normaal ontstaat als twee mensen (of uhh, een mens en een vampier) elkaar van het leven willen beroven, maakt plaats voor een ander soort spanning. Jouw personage wil iets realiseren met bepaalde dialogen, zoals het verkrijgen van informatie of toegang tot een bepaalde kamer, maar de NPC waar je mee praat heeft zijn of haar eigen motivaties, en dat levert een confrontatie op. Bij dit soort gesprekken, in de game - uhh... Confrontations genoemd, heb je een bepaald aantal rondes (Stages) waarin je jouw doel moet zien te bereiken.

Dat is dus een gesprek waarin je alle skills en disciplines uit het kader kunt inzetten.
Je kunt ook gebruikmaken van de kennis die je hebt opgedaan door het level te verkennen of door dialogen met andere personages te voeren, wat je dus de nodige resources bespaart. Echter kun je bij het verkennen óók weer vampierskills inzetten; met een druk op LB activeer je een soort vampier-sense, en zie je her en der rode rook opstijgen. Zo ook bij een politieagente, die – nadat ik mijn vampierkrachten inzette – blijkbaar zo'n walm om zich heen had omdat ze een Ghoul is: een vampier heeft haar een mini-beetje van zijn kracht gegeven, waardoor ze nu zijn ondergeschikte is. Zij heeft een mapje met info, maar wil die niet met mij delen. Start van de Confrontation.
Bij zo'n Confrontation heeft een NPC ook zijn eigen skillpunten, dus bepaalde dialoogopties werken alleen als mijn bijbehorende skill hoger is dan die van de ander. In Stage 1 van het gesprek overtuigde ik de agente zonder problemen, en ook bij Stage 2 leken mijn skillpunten hoog genoeg – ware het niet dat zij 'Focus' gebruikte. Ja, nog een mechanic, want door te Focussen spendeert de speler of een NPC Willpower om de kans van slagen van een be-

VAMPIRE: THE MASQUERADE 5E

Swansong werd gelijktijdig ontwikkeld met de 5th Edition van de tabletop-RPG Vampire: The Masquerade, die inmiddels al weer vier jaar uit is, en is daar dus ook op gebaseerd. Lead Quest Designer Eliott Hipeau vertelde me dat dat zeker niet altijd even makkelijk was; Swansong is canon, wat betekent dat uitgeverij White Wolf Game Studios stevig een vinger in de pap had om ervoor te zorgen dat de lore niet breekt met de lore van de World of Darkness. Swansong staat verder compleet los van de andere games en de pen-&-paper-game, dus ze hadden bij ontwikkelaar Big Bad Wolf genoeg vrijheid om zelf personages en een bijbehorend verhaal te verzinnen. Maar dus wel eentje die onwijs goed in de World of Darkness past. Het is ook niet gek dat er allerlei tekstbestanden in de game zijn te vinden die de lore flink uitdiepen, en wat ik daar tot nu toe van gezien heb is zeker interessant.

HEB JE NOU ZELF NIET DOOR DAT JE ECHT ALS EEN KLOOTZAK OVERKOMT?

HET ONTBREEKT ME AAN ZELFREFLECTIE

PRESENCE

GALEB 1 0

Success 100%

He needs to get a hold of himself!

It's not his fault...

Calm him down

Leave

ETHAN ADAMS

I told him...

DISCIPLINES

paalde dialoogoptie te verhogen. Dat deed zij dus, waardoor Stage 2 faalde. In Stage 3 waren mijn skills even hoog als die van haar, waarna de game een dobbelsteen werpt om te bepalen wie wint, en ja hoor: Confrontation gefaald.

Diepgang

Maar verrek, ineens mengde een andere politieagente zich in het gesprek, kon ik haar domineren dankzij een van mijn Disciplines, en raakte de Ghoul vervolgens zo onder de indruk van mijn handelingen dat ze me alsnóg haar mapje met info overhandigde. Ik was er eerst van overtuigd dat ik het gesprek kon oplossen, vervolgens ging ik hard op m'n bek, en daarna gooide de game ineens een curveball naar me... Swansong bleef me verrassen, op een uiterst positieve manier.

Er zit zo fucking veel diepgang in alleen al dit level; de skillpunten die ik verdeel, de manier waarop ik het level verken, waar ik besluit mijn resources uit te geven, de volgorde van gesprekken die ik aanga, de dialoogopties die ik versterk met Focus... Alles draagt bij aan het al dan niet succesvol uitspelen van het level, en als ik net even iets andere beslissingen had genomen zou de conclusie van dat level een hele andere wending kunnen krijgen. Zo stuitte ik na lang speurwerk eindelijk op de heer Moore, en moest ik hem vervolgens langs alle agenten zien te loodsen. Was mijn Hunger niet voldoende gestild, dan kon ik daar niet mijn vampierkrachten voor gebruiken en zou het allemaal uitdraaien op een nog veel groter bloedbad.

Door de previewsessie heb ik onwijs veel zin gekregen in Swansong. Ik wil zien hoe de andere twee vampiers spelen en wat hun skills aan de detective-achtige gameplay veranderen (zo kan een van hen op daken springen), maar ook hoeveel verandert als ik andere keuzes had gemaakt. Na een level krijg je een overzicht met dingen die je mogelijk gemist hebt – zoals een kluis, of een bewaker die een zogenaamde Thinblood blijkt te zijn –, en hoe cruciale gebeurtenissen anders hadden kunnen aflopen. Ik kreeg gelijk zin in nog een playthrough, maar had daar helaas geen tijd meer voor.

De vele opties lijken in ieder geval verdomd goed in balans te zijn; hier een dialoogoptie overslaan en het gevaar lopen een Confrontation te falen, om later de punten over te houden om iemand te kunnen domineren, dat geeft mij het soort pretentieuze voldoening waarvoor ik in praktisch élke RPG volop op dialogen en intelligentie inzet. Ik hoop dat de rest van de game net zo in balans is, en dat het verhaal me buiten dit appartementencomplex ook nog weet te boeien (maar dat lijkt wel snor te zitten, zie kader). Dan kan Swansong wel eens mijn nieuwe favoriete detectivegame worden.





VERWACHTING MARVIN:

Vampire: The Masquerade - Swansong lijkt een van mijn favoriete mythische wezens te combineren met een van mijn favoriete soorten gameplay, in een fantastisch uitgediept universum dat de World of Darkness heet. De game verrast met een soort RPG-dialoogsysteem en véél diepgang, dus ik kan niet wachten om m'n tanden er echt in te zetten.

- + Een World of Darkness-game die niet aanvoelt als een indie.
- + Diepgang in lore en gameplayopties.
- + Uitstekende balans tussen dialogen, verkennen en vampiertje spelen.
- - Mass Effect Andromeda-waardige gezichtsanimaties.

RPG/DETECTIVE
BIG BAD WOLF/NACON
1 SPELER
19-05-2022



GRAND THEFT AUTO VI

DE NIEUWE GTA KOMT ERAAN, WAT NU?!

De nieuwe Grand Theft Auto is officieel in ontwikkeling volgens Take-Two! Dit kwam als een grote verrassing voor Peter... en verder niemand. Als straf voor zijn onwetendheid moest hij alle informatie en geruchten verzamelen over GTA 6.







Februari 4, 2022. Gejuich klonk in de straten, kinderen zongen liederen, een eskader straaljagers vloog over met gekleurde rook en gamers vlogen elkaar eens niet vloekend in de haren maar huilend in de armen. De reden was Rockstars GTA Online-nieuwsbrief die het bestaan van de volgende GTA bevestigt. "Met ieder nieuw project dat we starten, hebben we als doel om onze grenzen te verleggen – en met trots bevestigen we dan ook dat het nieuwe deel in de Grand Theft Auto-serie momenteel in ontwikkeling is."

WALVIS

Dat is natuurlijk geen verrassing. Zelfs onder de game-megafranchises is Grand Theft Auto een walvis van een serie. De verkoopcijfers voor GTA V alleen al zijn onvoorstelbaar voor welke andere franchise dan ook (zie kader).
Tegelijkertijd is het wél een leuke verrassing, want diezelfde GTA V stamt alweer uit 2013. Rockstar poetste de game op voor de PS4 en Xbox One en ook op de PS5 en Xbox Series X/S kreeg hij een grafische upgrade. Naast die upgrades en Red Dead Redemption 2 heeft Rockstar zich volledig gericht op het maken van nieuwe content voor GTA Online: dé reden dat de vijfde Grand Theft Auto zo'n abnormaal lang leven heeft gehad.

GTA VI GAAT WEER ONLINE

Het eerste waar je dan ook je geld op kan zetten is dat GTA 6 (nog niet de officiële naam maar voor het gemak noem ik hem zo) voortborduurt op die onweerstaanbare online formule. In GTA Online kan je je eigen personage maken en de wereld van de singleplayergame verkennen, maar dan met veel exclusieve missies, kostuums en meer. Rockstar heeft de afgelopen jaren bijna onafgebroken nieuwe content toegevoegd aan Online.

SINGLEPLAYER IS NIET DOOD

Toch is het onwaarschijnlijk dat GTA 6 zonder singleplayercomponent verschijnt. Strauss Zelnick, de baas van Rockstar, benadrukte eerder nog dat zijn studio altijd bekend blijft staan om geweldige singleplayerverhalen. "We hebben nooit de positie genomen [dat singleplayer games dood zijn]. We weten dat er een rol is voor singleplayer. Ik geloof dat er ook een rol voor is in de toekomst."
Dussem... wat kan je verwachten op dat vlak van GTA 6?
Nou, vrijwel niets. Er is namelijk nog niks bevestigd door Rockstar over de inhoud van de nieuwe GTA. En kijkend naar de marketingcampagnes rondom hun laatste twee grote games (GTA V en RDR2) vinden ze het niet erg om ons nog lange tijd in het ongewisse te laten.

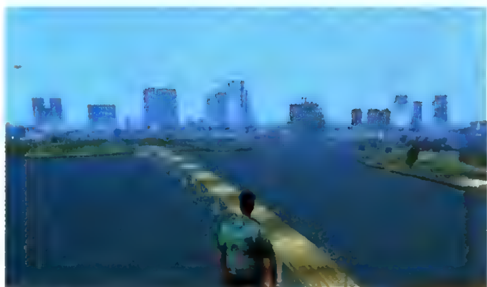
WILDE GERUCHTENMOLEN

De geruchten die rondcirkelen over GTA 6 variëren van verge-

GTA IN CIJFERS

- **De Grand Theft Auto-games zijn meer dan 370 miljoen keer verkocht.**
- **10 miljoen daarvan zijn alleen al door de GTA Remastered Trilogy.**
- **Van GTA V zijn 160 miljoen stuks verkocht.**
- **Het is daarmee de op één na bestverkochte game ooit (de eerste is Minecraft).**
- **GTA V is de entertainment-release die het snelst 1 miljard dollar opbracht.**

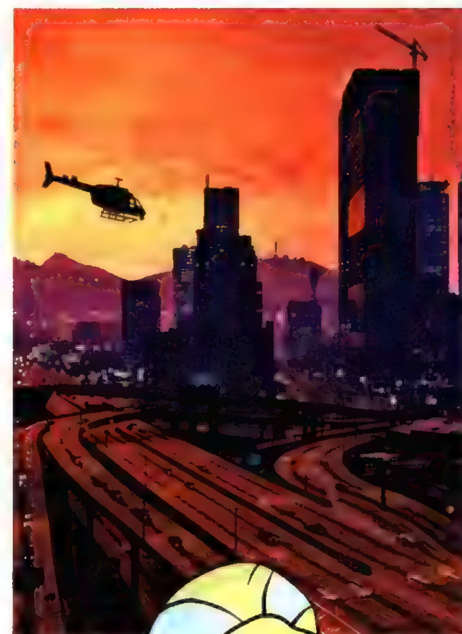












zocht tot ronduit absurd. De game zou zich in de jaren '70 afspelen, in Londen, of nee... in alle drie de oude steden tegelijk! Nee wacht, je kan het hele Noord-Amerikaanse continent verkennen - plus tijdreizen!

"HET MEEST WAARSCHIJNLIJKE GERUCHT IS GEBASEERD OP IETS WAAR OUDERE FANS VAN DE FRANCHISE AL JAREN OM VRAGEN: DE TERUGKEER NAAR VICE CITY."

Het meest waarschijnlijke gerucht is gebaseerd op iets waar oudere fans van de franchise al jaren om vragen: de terugkeer naar Vice City. De PS2-game blijft een van de grote favorieten door z'n jaren '80-nostalgie, kleurrijke, op Miami gebaseerde setting en fenomenale soundtrack.

Dit gerucht wordt bevestigd door diverse betrouwbare bronnen die ook in het verleden goede info over nog niet aangekondigde games lekten. Insider Tom Henderson beweert dat GTA 6 Vice City als stad heeft maar dat het zich in een moderne variant ervan afspeelt. Het foute jaren '80-sfeertje zou dus verdwijnen en Bloomberg-journalist Jason Schreier bevestigt dat hij hetzelfde hoorde van zijn eigen anonieme bronnen. Als extra duit in het zakje voegt Schreier toe dat de stad 'van redelijke grootte' zal zijn, maar dat Rockstar uitbreidingen via updates gepland heeft. 'Games as a service' wordt dus nog belangrijker voor de nieuwe GTA.

ROCKSTAR-INTERVIEWS

Dat Jason Schreier het gerucht bevestigt is belangrijk omdat hij eerder voor Kotaku met diverse huidige en voormalige Rockstar-medewerkers sprak. Dat deed hij destijds omdat de ontwikkeling van Red Dead Redemption 2 extreem veel crunchtijd vergde van de ontwikkelaars. Later schreef Jason nog een artikel over hoe Rockstar zijn werkwijze verbeterd had om het de medewerkers prettiger te maken. Dit zou »















een van de redenen zijn waarom GTA 6 een stad krijgt die gaandeweg uitgebreid wordt via updates: een betere werklast. Dat Jason goede connecties bij Rockstar heeft maakt het gerucht des te geloofwaardiger.

VERTREK HOOFDSCHRIJVER

Verder valt er over de inhoud van GTA 6 alleen nog te speculeren. Rockstar diende wel een patent in voor realistischere NPC's die beter zouden reageren op obstakels in hun omgeving. Wellicht dat deze technologie wordt toegepast in de nieuwe GTA.

Een meesterzet van Rockstar was ook om het online component van GTA V apart en gratis uit te brengen voor PS5 en Xbox Series X/S. Misschien doen ze hetzelfde kunstje opnieuw met





WAT MOET GTA VI VERBETEREN?



Je kan in GTA maar een zeer beperkt aantal huizen en winkels binnen en dat is stom. Zelfs Watch_Dogs doet dat beter! Ik wil met een AK47 een kantoor in kunnen rennen waar net een stel gasten in pakken met een broodje kaas voor hun neus naar cijfertjes en lijntjes op whiteboards kijkt. Of gewoon even bij Henk en Ingrid binnenwippen voor een kopje koffie (en die grote paarse dildo die ze op hun slaapkamer hebben liggen... Of was dat een andere openwereld-game?). Nu speelt de hele rambam zich buiten af en dat vind ik al sinds GTA III best nep.



Sowieso moeten er meer dieren in de volgende GTA komen. En meer grotten, met puzzels enzo erin. En misschien een zweefkleed?



Als de speelwereld inderdaad gaandeweg uitgebreid wordt, dan zou ik graag zien dat Rockstar de wereld klein maar toegankelijk houdt. Ben een beetje klaar met die gigantische werelden vol gebouwen waar je niet in kunt en hergebruikte assets overal en nergens neergeplempt worden – het is veel indrukwekkender als je om elke hoek iets unieks tegen het lijf loopt, ook als er minder van die hoeken in de game zitten dan bij de gemiddelde openwereld-game.



Ik hou van mijn PS5 en Xbox Series X, maar om een of andere reden was voor mij elke keer de PC-versie van een nieuwe GTA toch weer de definitieve versie. Dus als die deze keer misschien niet een jaar op zich laat wachten zou me dat meteen ook een – weliswaar allesbehalve geforceerde – replay besparen.



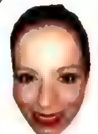
Het is een beetje onmogelijk wat ik vraag, maar: ik zou het fijn vinden als het rijden in GTA 6 daadwerkelijk zo diepgaand zou zijn als in bijvoorbeeld Forza Horizon en het knallen de kwaliteit zou hebben van een, pffft, Max Payne 3 of Uncharted 4. Mijn probleem met GTA is dat het zelfs in deel 5 nog altijd 'slechts' de ultieme slaapbank was: het kan veel dingen die ik wilde, maar het blonk in geen van die gameplaysystemen echt uit.



GTA 6 mag meer 'videogamey' zijn. Zoals Yakuza, waarin alles ongeforceerd is gekoppeld aan progressie; dingen verzamelen in de speelhal, jezelf verbeteren via minigames, relaties met NPC's opbouwen, etc. Ook voelt en klinkt alles als videogame; aanstekelijke geluidjes in menu's, weinig onnodige animaties en iedere klap heeft impact. Het is realistisch, maar alles staat in 't teken van plezier hebben.



Twee dingen. Ten eerste weg van de gangster-vibe. Niet dat het niet cool is, het wás super cool, maar ik ken dat nu wel en dat wereldje evolueert momenteel ook niet echt. Ten tweede, zorg dat er ook na launch verhalende content blijft komen, want niet iedereen houdt van GTA Online en de fans van de SP hebben de serie groot gemaakt.



Ik denk dat Rockstar met GTA een beetje lui is geworden: de games verkopen wel, dus waarom veranderen? Het liefst zou ik een vrouwelijk hoofdpersonage zien, puur om Rockstar te dwingen wat anders te doen. Als dat niet gebeurt dan hoop ik dat ze hun vrouwelijke bijpersonages in ieder geval minder gemakzuchtig – oftewel plat en eendimensionaal – schrijven. Dat kunnen ze namelijk wel... Kijk maar naar Red Dead Redemption 2!



Ik wil sowieso mensen op straat kunnen aanspreken en ook uitgebreide opties hebben om ze te versieren of verrot te schelden. Verder kan de wanted-loop van GTA nóg beter wat mij betreft: steek ik in een steegje iemand neer zonder een smeris in de buurt, dan moet ik daarmee weg kunnen komen. Ren ik een gebouw in en open ik het vuur op alles en iedereen, dan moeten de special forces uitrukken om me kapot te komen schieten.

het online-component van de volgende GTA, vergelijkbaar met ook de multiplayer van een game als Halo Infinite. Tot slot wordt de toon en het verhaal van GTA 6 extra interessant, want vaste schrijver Dan Houser is weg. Als een van de GTA-bedenkers schreef hij voor bijna alle delen en werkte hij ook aan Max Payne, Bully en Red Dead Redemption 2. Hij vertrok in 2020 en richtte de studio Absurd Ventures LLC op.

MOGELIJKE RELEASEDATUM

Wat de releasedatum betreft geeft Jason Schreier opnieuw wat duidelijkheid. Het schijnt dat Rockstar intern een releasedate van 2023 in gedachten had, maar dit was voor het coronavirus toesloeg. Daar heeft de studio veel tijd door verloren en nu is een release in 2024 of zelfs 2025 realistischer. Je hebt dus nog genoeg tijd om die 24 andere openwereld-games uit te spelen die dit jaar verschijnen.

> "'GAMES AS A SERVICE' WORDT NOG BELANGRIJKER VOOR DE NIEUWE GTA."





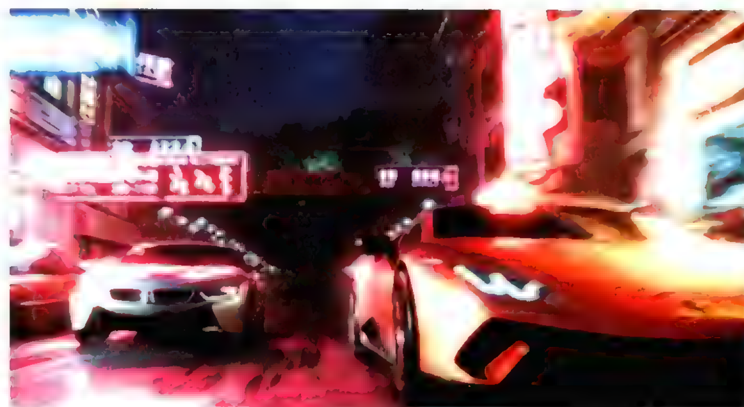
TEST DRIVE UNLIMITED SOLAR CROWN

VRIJBLIJVEND TESTRITJE OF SERIEUZE AANKOOP-OVERWEGING?

De racegame kent een rammende remontada. Gran Turismo 7, Forza Horizon 5, Grid Legends: stuk voor stuk toppertjes van de laatste tijd. En vergeet hoogstaande simracers als Assetto Corsa Competizione, F1 2021 en WRC 10 niet. Kan de nieuwe Test Drive het tempo bijbenen?







Ik vind het top, die opmars van de racegame. Niet alleen omdat het een van mijn favo genres is, maar ook omdat het, samen met bijvoorbeeld shooters en platformers, toch een van de 'founding fathers' van de bizz blijft. Dat verdient respect en ik denk dat iedereen racegames die remontada ook gunt. Ik ken in ieder geval niemand die met 'ik haat racegames'-vlaggen op de Dam staat, voor veel mensen is het juist hun derde of vierde leukste genre. Nu we toch lekker aan het filosoferen zijn zou je kunnen zeggen dat dat komt omdat het hele leven één grote race is, dat corners cutten je op de lange termijn nooit winst oplevert en het dus allemaal gewoon heel herkenbaar is enzo, maar laat ik die rabbit hole niet induiken. Tof dat de racer er nog is. En populair blijft!

TE VEEL TOEREN

Een van de langstdienende series binnen het genre is Test Drive. Het origineel stamt uit 1987 en ja, die heb ik gespeeld (zie kader). Je reed in een soort semi-3D-omgeving in dikke sportwagens van Lamborghini, Ferrari en Chevrolet en kon je motor opblazen als je te veel toeren maakte. Als snotneus vond ik het bijbehorende effectje wanneer je voorruit barstte echt extreem indrukwekkend. Dat gebeurde nooit in papa's Volvootje!
Anno 2022 ben ik minder snel onder de indruk. Het fotorealisme van Gran Turismo 7 en het rijgedrag van Forza Horizon 5 zijn de standaard; als racer moet je echt van bijzonder goeden huize komen wil je niet na bocht één al kansloos zijn. Dus, wat heeft Test Drive Unlimited Solar Crown onder de motorkap?

> **WAT, WAGENS OP ZONNE-ENERGIE?!**
>
> **Geen zorgen: 'Solar Crown' betekent niet dat je in neppe, door zonne-energie aangedreven elektrische 'auto's' stapt. Het is simpelweg de naam van het belangrijkste (fictieve) racekampioenschap in Test Drive Unlimited, dat z'n debuut maakte in deel 2. Weet je dat ook weer.**

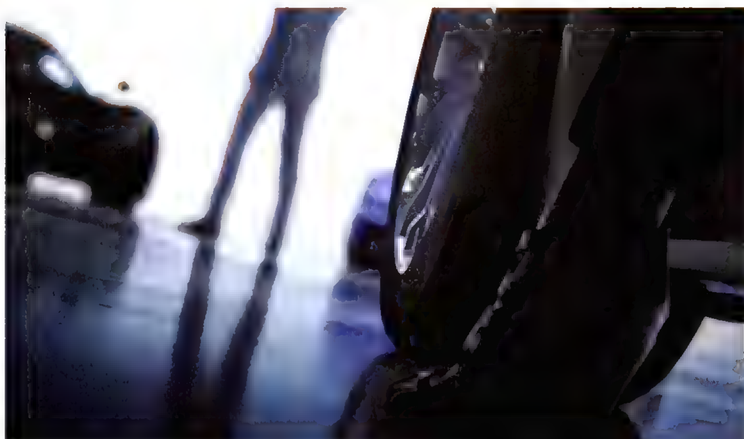


In de basis is dit een openwereld MMO-racer en wat dat betreft vergelijkbaar met bijvoorbeeld Forza Horizon of The Crew. Maar wie nu denkt dat we hier met een ordinaire copycat te maken hebben, zit er volledig naast. Het is eerder andersom! Zie je, Test Drive Unlimited was in 2006 een pionier op het gebied van openwereld-racing, waarin je het ruim 1600 kilometer grote, met palmbomen, watervallen en bergen gevulde Hawaïaanse eiland O'ahu je remsporen liet zien. De game was z'n tijd ver vooruit. Misschien zelfs te ver; TDU en z'n sequel waren absoluut geliefd, maar vergaarden nooit de status die bijvoorbeeld een veel mindere titel als Burnout: Paradise wél heeft.

OUDE BRITSE KOLONIE

Tijd dus voor revanche met Test Drive Unlimited Solar Crown. Geheel in lijn met de Unlimited-subserie krijg je ook ditmaal een open racezandbak voor je kiezen. Een op 1:1 schaal, getrouw nagemaakt Hong Kong Island weltevergstaan, en het moet sinds Sleeping Dogs geleden zijn dat die stad een hoofdrol in een game speelde. Het zorgt er wel voor dat het totale speeloppervlak een stuk kleiner is dan in de originele TDU - Hong Kong beslaat 'slechts' zo'n 80 vierkante kilometer. Dat gezegd hebbende: het gaat niet om hoe groot 'ie is, maar wat je er mee doet, en in TDU Solar Crown ziet de Aziatische metropool er beter uit dan ooit. Echt extreem gedetailleerd. Je kunt zelfs de omringende natuur in! Maarre, let op: ze rijden daar aan de linkerkant van de weg - oude Britse kolonie, he... Solar Crown gebruikt het handling-model van







"IN DEZE GAME WAAN JE JE IN EEN 007-ACHTIGE WERELD VAN KLATERGOUD, MET HIPPE TECHNO IN NOG HIPPERE CLUBS EN AUTO'S DIE NIET BEPLAKT ZIJN MET KINDERACHTIGE FORTNITE-STICKERS."



Kylotonns WRC-reeks en dat is goed nieuws. Waar deze games tot een paar jaar geleden een beetje het debiele broertje van Dirt waren, zijn deel 8, 9 en 10 echt hidden gems voor de rallyfanaat. Ik speel WRC voor een groot deel voor de authentieke besturing, terwijl Kylotonn ook op grafisch gebied echt grote stappen heeft gezet. Als ik in WRC door de Finse bossen rag of door de heuvels rond Sanremo, krijg ik altijd meteen zin in vakantie. Ik zeg het je, ga die shit spelen. De haptische feedback van de Playstation 5-controller maakt het helemaal af.

Van TDU Solar Crown verwacht ik op z'n minst hetzelfde. En eigenlijk nog een beetje meer.

WERELD VAN KLATERGOUD

Test Drive als serie heeft altijd klasse en elegantie geademd en Solar Crown is geen uitzondering. Dit is niet een zwetend hipster-festivalletje à la Horizon. Het heeft ook niet de neppe wannabe-gangster-vibe van een Need for Speed. Nee, in deze game waan je je in een 007-achtige wereld van klatergoud, met hippe techno in nog hippere clubs en auto's die niet beplakt zijn met kinderachtige Fortnite-stickers, maar gewoon hoppa, zo uit de showroom van de dealer komen. In Test Drive is lifestyle altijd al een groot onderdeel van de ervaring geweest (Unlimited 2 ging zelfs bijna full-blown The Sims met onder andere customizable condo's) en ook Solar Crown zal z'n fair share van dit soort content kennen. Zo kun je al je poet en zelfs de sleutels van je Koenigsegg op zwart zetten in een luxe Hong Kong-casino. In de MMO-stand belooft dat nog misschien wel meer vriendschappen op de proef te stellen dan het racen zelf.

RACING UIT GROOTMOEDERS TIJD

Test Drive Unlimited Solar Crown wordt - schrik niet - deel 21 in de serie. Een waar instituut. Dat ik het origineel nog gespeeld heb is echt een wake-upcall voor wat voor seniele ouwe zak ik aan het worden ben. Maar wat me écht oud laat voelen, echt bijna bejaard, is het feit dat de láátste Test Drive (Ferrari Racing Legends) in 2012 verscheen en ik nog als de dag van gisteren weet dat ik in de Intertoys twijfelde of ik die game of Dirt: Showdown moest kopen...

Hoe meer ik over Test Drive Unlimited Solar Crown lees en hoe meer ik ervan zie, hoe meer zin ik erin krijg. Nadat Forza Horizon 5 in 2021 voor veel mensen hun GotY was, is het racegenre echt een tweede leven begonnen. Ik vind het prachtig om te zien dat 'opa' Test Drive gewoon lekker in de polonaise aansluit. En hee: wie weet wat voor trucjes deze oldtimer in petto heeft...

BEVESTIGDE AUTO'S

Het worden er waarschijnlijk nog veel meer - in de trailer zien we logo's van o.a. Ferrari, Bentley en Audi - maar dit is tot nog toe de bevestigde autolijst van TDU Solar Crown:

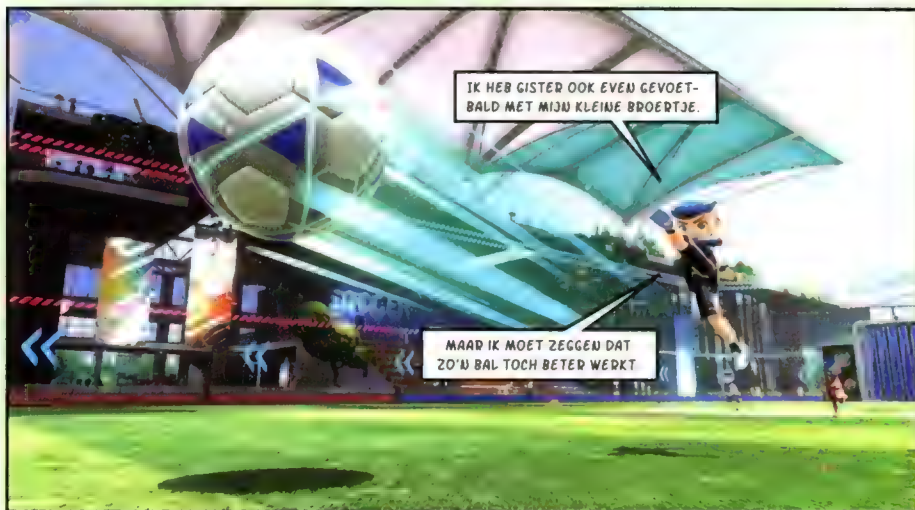
- **Apollo Intensa Emozione**
- **Aston Martin DB11**
- **BMW i8**
- **Bugatti Chiron**
- **Ford GT**
- **Koenigsegg Agera**
- **Koenigsegg Regera**
- **Lamborghini Diablo**
- **Lamborghini Huracan Performante**
- **Range Rover SVR**
- **Mercedes G63 AMG**
- **Pagani Huayra**
- **Porsche 911/Carrera**
- **Porsche 918 Spyder**
- **Porsche Cayenne**



NINTENDO SWITCH SPORTS

EINDELIJK WEER ZWIEPEN EN ZWETEN

Ruim vijftien jaar geleden zette Nintendo de wereld van videogames op zijn kop met het bewegingsgestuurde sportpakket Wii Sports. Jurjen bewaart met name goede herinneringen aan het zweten en zwiepen in de simpele tennisgame van dat pakket. Dus mooi dat tennis heeeeel binnenkort weer terugkomt!



De best verkochte Nintendo-game ooit? Nee, niet iets met Mario. De best verkochte Nintendo-game ooit is Wii Sports, met ruim 82.900.000 exemplaren. Dus zeg maar dik 80 miljoen. Dat zijn er 20 miljoen meer dan de verkopen van de best verkochte Mario-game ooit (de allereerste Super Mario Bros.). Nou is dit record van Wii Sports wél een beetje misleidend, aangezien ook elk exemplaar van de game wordt meegeteld dat standaard bij het populaire Wii-systeem werd meegeleverd. Maar laten we het er maar op houden dat Wii Sports sinds de release in 2006 bijzonder snel een gigantische hit werd. Je zou zelfs zonder overdrijven kunnen stellen dat het Wii-systeem juist doordát Wii Sports erbij werd geleverd zo populair werd. Sowieso is Wii Sports dé game die motion controlled-games op de kaart zette en daarmee het fenomeen videogames naar heel nieuwe doelgroepen bracht. Niet zo vreemd dus eigenlijk, dat er nu (weer) een vervolg aan zit te komen.

WHAT ABOUT MII?

Een deel van de charme en aantrekkingskracht van Wii Sports schuilde in het feit dat je met je zelfgemaakte Mii-personages kon spelen. Dus eigenlijk als jezelf en/of andere bekenden. Aangezien Nintendo met de komst van de Switch heeft besloten de Mii'tjes achter zich te laten, is het geen verrassing dat die zelfgemaakte avatars dit keer buiten zicht worden gehouden. In plaats daarvan kies je cartoony avatars die Sportsmates worden genoemd. Gelukkig blijft het een optie om ook met Mii-personages te spelen!

Zwiepen

Het originele Wii Sports bundelde vijf sporten: tennis, honkbal, bowling, golf en boksen. Ze waren alle vijf heel eenvoudig opgezet, als zo'n beetje de meest minimalistische versies die je je maar van deze sporten kunt voorstellen. Dat de bundel zo populair was, kwam door de manier waarop je ze moest besturen: door met de Wii-afstandsbediening te zwiepen. Bovenhands om een tennisbal terug te slaan, onderhands om een bowlingbal te werpen, of (na het koppelen van de Nunchuck) wild stotend met beide armen om te boksen.

Het eerste en tot op heden enige vervolg op Wii Sports verscheen in 2009: Wii Sports Resort. Deze sequel werd geleverd inclusief een MotionPlus-accessoire dat zorgde dat bewegingen van spelers beter geregistreerd werden. De game had in totaal twaalf sporten en ook nog eens een supercoole eilandengroep die als uitvalsbasis voor de sporten diende. Ook Wii Sports Resort werd een dikke hit, met 33 miljoen verkochte exemplaren. Daarna bleef het ruim twaalf jaar stil, totdat ruim een maand geleden Nintendo Switch Sports werd aangekondigd. En die game verschijnt eind april alweer!



Weinig nieuws

Nintendo Switch Sports biedt helaas geen toegang tot twaalf



Het einde van de Super Smash Bro's.

maar slechts zes sporten, waarvan twee ook deel uitmaakten van het originele Wii Sports: tennis en bowling. Een andere terugkerende sport is chanbara, dat onder de naam zwaardvechten al in Wii Sports Resort zat. Twee van de nieuwe sporten zou je in een flauwe bui varianten op tennis kunnen noemen: badminton en volleybal. Wat ruimte overlaat voor één wérkelijk nieuwe sport: voetbal!

Weinig nieuws dus? Eh ja, weinig nieuws. In elk geval veel minder nieuws dan de voorganger Wii Sports Resort bracht.

Nintendo Switch Sports wekt de indruk dat het als een soort moetje en onder hoge tijdsdruk in elkaar is geflanst. Dat Nintendo heeft aangekondigd dat later via gratis DLC nog golf aan het pakket wordt toegevoegd, lijkt die indruk eerder te bevestigen dan te weerleggen. Maar ja, tóch heb ik er wel weer zin in hoor!

Botsen en vloeken

Voor mij wordt Nintendo Switch Sports in de eerste plaats een leuke manier om terug te keren naar de fun die ik een dik decennium beleefde met tennis en bowling. En aangezien ik tennis met afstand de leukste motion-controlled videogame-sport vind die ik ooit beoefende, vind ik het sowieso goed nieuws dat er met badminton en volleybal nu twee soortgelijke sporten zijn meeverpakt.

Bowling lijkt helaas weinig anders dan het bowling uit het originele Wii Sports, al kun je het nu met 16 spelers tegelijk online spelen in een soort Bowling Royale. Maar goed: wie wil dit soort motion-controlled party-fun nou online spelen? Zweten, botsen en vloeken met vrienden voor dezelfde tv, dáár is deze serie voor gemaakt!

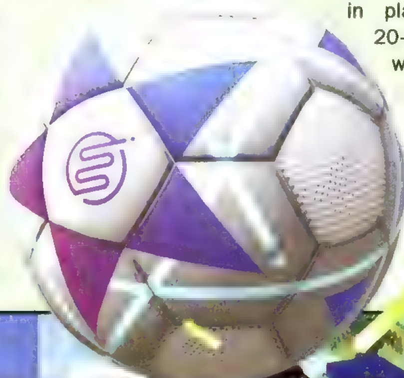
Drie zwaardtypes

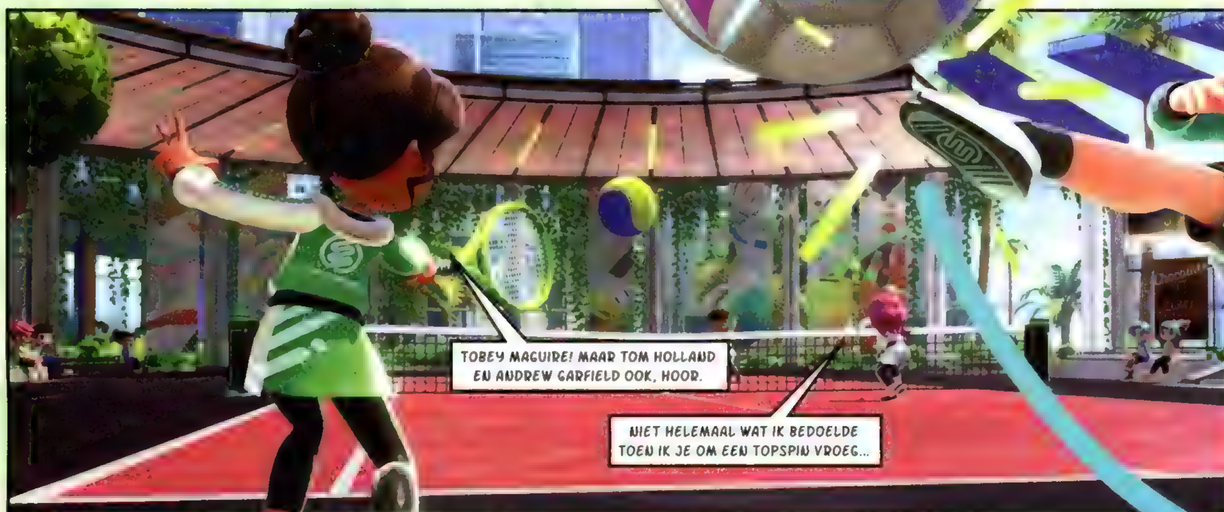
Tennis lijkt zo'n beetje de game te worden die ik me herinner uit Wii Sports, al wordt er dit keer met 'gewone' 1-2-3-punten gescoord, in plaats van dat gekke 20-40-deuce-systeem dat we uit echt tennis kennen.

Badminton lijkt me een leuke, snelle, meer smash-gerichte variant op tennis. Volleybal belooft wat dieper te gaan dan tennis, met zijn mogelijke opzetjes en positioneringsopties van je twee spelers.

Chambara lijkt op het eerst gezicht identiek aan he zwaardvechten uit Resort: je moet weer met stokzwaarden zwaaien en blokken om je tegenstander van een platform te beuken. Maar dit keer is er een nieuwe twist. Beide spelers kiezen namelijk los van elkaar uit drie zwaardtypes: gewoon, opgeladen en dubbel. Het feit dat nieuwkomer voetbal werkt met een reusachtige bal suggereert dat de makers zich lieten inspireren door de gezellige chaos van Rocket League. Lijkt me zeker leuk voor een paar potjes, al vrees ik dat het daar dan ook bij blijft. Iemand nog een potje tennis? ★

"Zweten, botsen en vloeken met vrienden voor dezelfde tv, dáár is deze serie voor gemaakt!"







VERWACHTING *JURJEN:*
Als totaalpakket maakt Nintendo Switch Sports een magere indruk, maar toch: mooi dat mijn favoriete motion-controlled sport aller tijden (tennis dus) terugkeert, en badminton en volleybal lijken me welkome varianten daarop.

- + Tennis is terug!
- + Volleybal en badminton zien er ook vermakelijk uit.
- − Slechts zes sporten met weinig nieuws of variatie.
- − Gedoe met die been-strap voor voetbal voelt geforceerd.
- − De hub is slechts een optiescherm, i.p.v. dat geweldige eiland uit voorganger Wii Sports Resort.

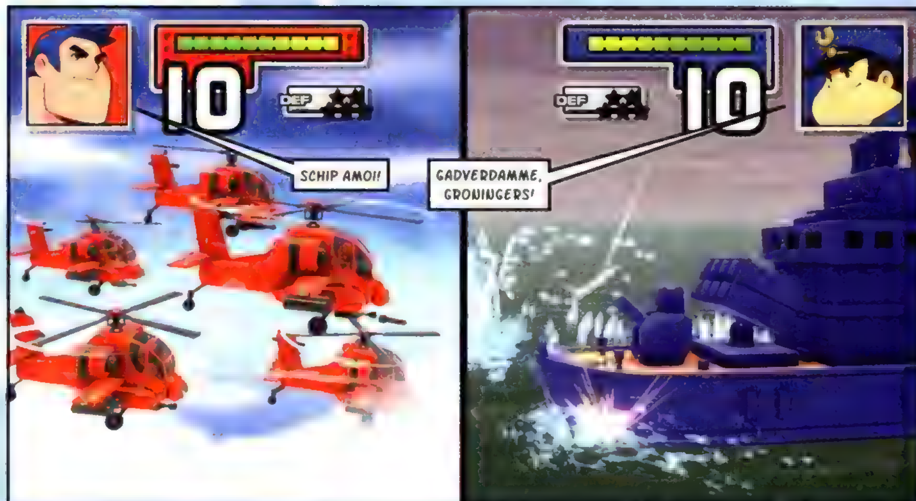
SPORTGAME
NINTENDO
1-16 SPELERS
29-04-2022



ADVANCE WARS 1 + 2: RE-BOOT CAMP

NINTENDO GAAT WEER OP OORLOGSPAD

Peter weet hoe hard oorlog kan zijn, want hij komt uit een groot gezin met meerdere broers en zussen. Maar voor de nieuwe Advance Wars is hij gek genoeg wel te porren!



Ik ga heel eerlijk met jullie zijn: ik geef niet zoveel om grimmige oorlogsgames. Nee, als ik dan toch de wapens moet oppakken en mijn eer moet verdedigen, doe ik dat liever in een vrolijke, kleurrijke setting. In games zoals Overwatch, Civilization V... en natuurlijk Advance Wars. Helaas zeult Nintendo al jaren rond met de franchise, want de verkoopcijfers van de laatste delen waren teleurstellend. Dus dat de eerste twee in het Westen uitgebrachte GBA-games nu een HD-remake krijgen is een belangrijk proefballonnetje voor de tactische serie.

Facepalm

Eén groot verbeterpunt vind ik al meteen zichtbaar in de remake, want waar de Advance Wars-games op de DS gaandeweg minder cartoony werden, leunt Re-Boot Camp er vol op. De Switch-versie wordt een kleurrijk feestje, met de Commanding Officers (CO's) die zichtbaar grijnzen wanneer ze een eskader straaljagers uit de lucht knallen of facepalmen als hun slagschip tot zinken wordt gebracht. Natuurlijk, honderden manschappen verliezen iedere missie hun digitale levens, maar je eenheden zien er meer dan ooit uit als speelgoedsoldaatjes; dus uhhh... het blijft een vrolijke Nintendo-game!

"Het was wel even wennen om bekende CO's als Andy en Sami in de nieuwe animatiestijl te zien, maar inmiddels ben ik om."

Wat is een vliegveld?

Het was wel even wennen om bekende CO's als Andy en Sami in de nieuwe animatiestijl te zien, maar inmiddels ben ik om. De extra beweging in hun portretjes is een goede ruil voor de oude, wat generieke animedesigns van de GBA-games. Ook leuk is de toevoeging van stemacteurs, want Advance Wars zit in z'n twee campaigns barstensvol lollige gesprekken en droge humor. Eentje die zelfs meme-status bereikte is een van Andy's eerste tutorialmissies, waarin hij vraagt wat een vliegveld is. Tja... Over de tutorial gesproken, laten we eens naar de gameplay-verbeteringen kijken.

Toegankelijkheid

Advance Wars was op de GBA al nagenoeg perfect. Ik ben dol op tactische turn-based games zoals Civilization en Fire Emblem, maar zelfs die andere strategische Nintendo-topper kan qua toegankelijkheid niet tippen aan Advance Wars. Met groot gemak stuur je de soldaten, tanks en helikopters over de kaart heen. Wil je iemand aanvallen op afstand? Twee drukken op de



weetje • weetje

Veel GBA-games bleven exclusief in Japan, maar Advance Wars is een van de weinige games die exclusief naar het Westen kwam! Pas drie jaar later kreeg Japan Advance Wars 1+2 in een bundel. Ook voor de Switch-versie ontbreekt een Japanse releasedatum.



Kort voor het afronden van dit magazine maakte Nintendo bekend de release van deze game voor onbepaalde tijd uit te stellen wegens de oorlog in Oekraïne.

knop en het is geregeld! Een nieuwe unit bouwen? Klik op een fabriekje, kies de eenheid uit een kort lijstje en klaar! Geen ingewikkelde tech-trees, geen onbegrijpelijk knipperende symbooltjes - je kiest je soldaatje, je kiest je vijandje, je ziet van tevoren hoeveel schade je doet en dan pas kan je op vuur drukken... of niet. Zonder tactiek kom je namelijk niet ver in Advance Wars.

Bazooka's en bommenwerpers

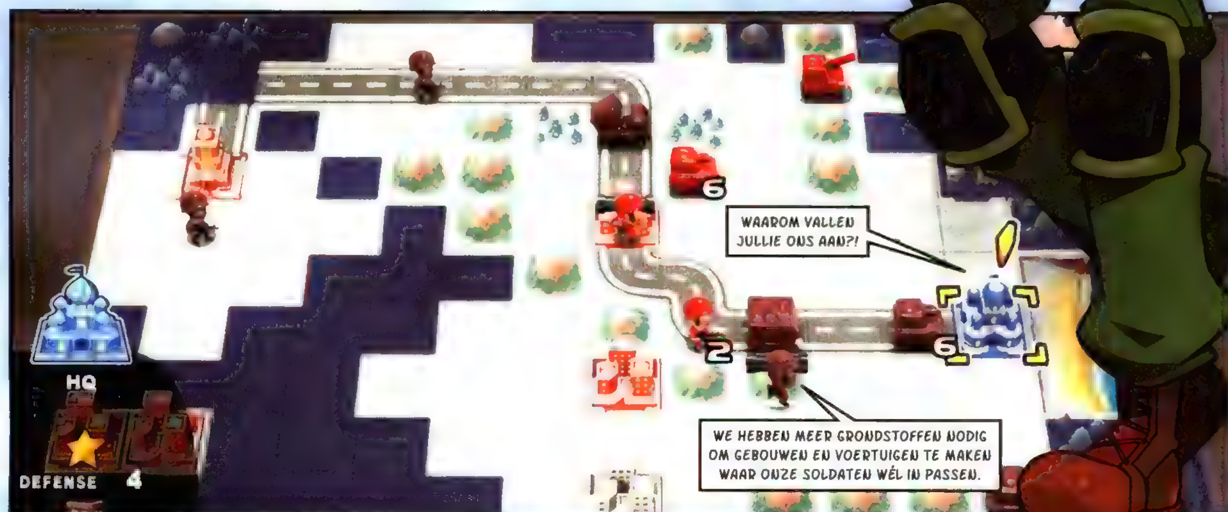
Niet alle eenheden zijn even sterk tegen elkaar. Soldaten met een mitrailleur halen bijvoorbeeld weinig uit tegen een tank, maar soldaten met bazooka's al wat meer. Zet ze op een berg of in een bos en ze krijgen extra verdediging in een gevecht. Je kan ook bommenwerpers bouwen, maar die zijn dan weer niet opgewassen tegen straaljagers. Of je plaatst wat langeafstandsgeschut en raketwerpers in je steden en ontketent de hel op afstand. Zorg wel dat ze goed beschermd worden, want ze kunnen niet terugvechten in een directe aanval! Als deze alinea als abracadabra leest, wees gerust: ik ben gewoon een slechte schrijver, het wordt veel beter uitgelegd in de game zelf.

Moderne oorlogsvoering

De beelden uit de trailer voor Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp laten al zien dat de tutorial meer gestroomlijnd wordt, zodat je sneller in de twee campaigns kan duiken. Verder is er een fast-forward-knop toegevoegd om de vele animaties tijdens het spelen sneller voorbij te laten gaan. Bij een fout kan je nu ook een beurt terugdraaien en een andere zet proberen. Je wint door steden te veroveren, de vijandelijke eenheden weg te vagen of hun basis te bezetten met je soldaten, en met deze toevoegingen gaat dat dus een stuk vlugger én makkelijker.

Twee halen, 60 betalen

Ik hoop dat Advance Wars weer een verkoopsucces wordt, maar dat is verre van zeker. Kijk, ik weet dat het een dikbelegde boterham is met twee campaigns, tig maps, online multiplayer en zelfs een map-editor (die je hopelijk ook online maps laat delen). Maar ondanks het charmante uiterlijk schreeuwt Re-Boot Camp nou niet Triple-A, terwijl Nintendo wel een prijskaartje van 60 euro eraan hangt. Dat kan nieuwe spelers afschrikken. Ook herinner ik me dat Advance Wars 2 z'n campaign vooral meer van hetzelfde was. Met wat extra CO's (waaronder twee van mijn favorieten: Jess en Sensei) en één nieuwe sterkere tankunit. In een bundel kan dat als een routinemissie aanvoelen, dus laten we hopen dat Way-Forward beide campaigns even fris houdt. ★





VERWACHTING PETER:
Twee van de beste Game Boy Advance-games krijgen een mooie reboot met Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp. Hopelijk raakt een nieuwe generatie gamers gecharmeerd van de kleurrijke presentatie, want dit is natuurlijk een veel leukere oorlogsgame dan Call of Duty: Modern Black Ops of Vanguard... of hoe de fuck die ook heet dit jaar.

- + Bomvol pakket met twee campaigns, map editor en online-modus.
- + Voice-acting.
- + Leuke 2D-geanimeerde CO's.
- − Weinig unieks aan tweede campaign.

TURN-BASED STRATEGY
WAY-FORWARD TECHNOLOGIES/ NINTENDO
1-4 SPELERS
TBA

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"NU IK TOCH OP HET HAKBLOK LIG: DIE SOULS-GAMES MOETEN ECHT EENS EEN EASY MODE KRIJGEN."



Die stoom die nu van de pagina's afkomt? Pure, Spaanse woede.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MAAR DE HELE LEVENSINSTELLING VAN DE HEDONISTISCHE SLAANESH STAAT ME OOK WEL AAN, TERWIJL DE RANZIGHEID VAN DE ZIEKELIJKE NURGLE EVENEENS EEN ZEKERE AANTREKKINGSKRACHT HEEFT."



Iets zegt ons dat dit niet was hoe Wouter z'n vriendin overtuigde om samen te gaan wonen.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"SORRY VOOR HET WACHTEN!"



Laat me raden, Kirby heeft je huiswerk opgegeten?

"IS ZO GOED ALS AF, MAAR IK WIL 'M NOG EEN KEERTJE NAKIJKEN."



Ah, Kirby inhaleerde de rode en groene pennen.

"SORRY VOOR DE VERTRAGING, HAD IETS MEER WERK OP M'N BORDJE LIGGEN."



Kon Kirby dát dan niet even opeten?

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

GOLD AWARD Tunic

Shadow Warrior 3

Babylon's Fall

WWE 2K22

Far: Changing Tides

Assassin's Creed The Ezio Collection

Cyberpunk 2077 (Next-gen)

NO FUCKING THANKS

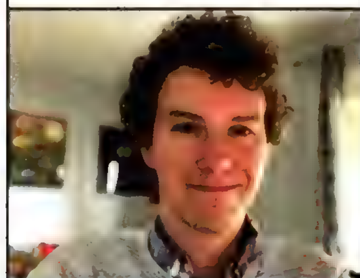
DE HYPE DIE NFT HEET



De klucht rond Activision Blizzard, de miskleun genaamd Battlefield 2042, de shopping-spree van Microsoft: het verbleekt allemaal bij de ophef over de komst van NFT's in videogames. Wat is de NFT en waarom krijgen gamers een rode waas voor de ogen als ze deze drie letters horen?

De NFT dus. Op dit moment het meest gehate woord in de gaming-community. Ver voor bug, glitch, Bobby Kotick of microtransactie. De Non-Fungible Token (zie kader voor een meer uitgebreide uitleg) is een digitaal certificaat dat er voor zorgt dat een digitaal product (stukje film, afbeelding, in-game kostuum, etc.) van jou wordt en niet kan worden gekopieerd.

"Ik heb de afgelopen tijd tientallen ontwikkelaars gesproken over hun gevoelens ten opzichte van NFT's. Ze haten het allemaal..."



Journalist Patrick Klepek is vrij duidelijk.

Als veel mensen jouw NFT vet vinden en per se willen hebben, dan wordt 'ie logischerwijs meer waard (vraag = hoog, aanbod = 1). Je kunt de NFT, of beter gezegd het bijbehorede certificaat, nu verhandelen via een digitale marktplaats. Ervan uitgaande dat de waarde van jouw afbeelding hoger ligt dan wat je er bij aankoop voor hebt betaald - anders ben je een sukkel of wanhopig - pak je nu winst.

GRATIS GELD

Zag je in de vorige alinea 'geld' en 'verdienen' staan? Die woorden zag de gamesindustrie ook. Door de toenemende druk van aandeelhouders om steeds hogere winsten te maken, terwijl de productiekosten van een game juist stijgen, zoeken publishers naarstig naar een nieuwe pot met goud. En de NFT leek hen wel wat. Wat als ze nu eens 1000 unieke wapens maakten voor een game en die te koop aanboden? Waarbij gamers bij het verhandelen van de NFT ook nog eens een percentage van de winst moesten afdragen. Productiekosten vrijwel nul en de NFT kan bij succes oneindig geld opleveren. De handel in goud houdt immers ook niet op. Hoe mooi kan de wereld zijn? Minder mooi dan gedacht, naar snel bleek...

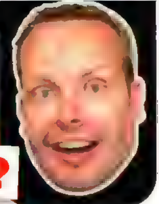
IS DE NFT IN GAMES NIEUW?

Het is niet zo dat de NFT in 2021 uit de lucht is komen vallen. Er waren al een aantal jaar developers bezig met het produceren van videogames met NFT's erin. Het grote verschil en de reden van de onrust onder gamers is dat het nu de big boys zijn die zich op de NFT's storten. Ubisoft, Activision Blizzard, Take Two, dat werk. En met een gretigheid die we zelden zagen. EA noemt de NFT eind 2021 zelfs de 'redding van de industrie'...

PLAY TO EARN

Waarom die geestdrift? Hoe ziet de industrie de NFT voor zich? Waarom denken ze dat gamers hier massaal op zitten te wachten?











Als je de verhalen van de voorstanders van de NFT's leest, lijkt alles te draaien om de term 'Play to Earn'. Oftewel, games spelen om geld te verdienen. We gaan hier niet beweren dat dit verhaal niet klopt, want met NFT's kun je wel degelijk centjes pakken. Maar het is wel een ietwat eenzijdige en manipulatieve voorstelling van zaken. De uitgevers doen namelijk alsof de NFT's jouw leven gegarandeerd beter maken. Lekker gamen én tegelijkertijd ook nog eens geld verdienen! Welke gamer wil dat nu niet?

Deze voorstelling van zaken is echter bezijden de waarheid. De industrie is er niet om ons te helpen. Ze maken games om geld te verdienen, en daar is niks mis mee. Zolang het eindproduct goed is en geen bullshit bevat kopen gamers het graag. Maar trap niet in het 'we doen het voor jou'-verhaal. Ten eerste betaal je gewoon om een NFT te verkrijgen. Door de game te kopen, door de NFT te kopen, etc. Daarnaast pakken publishers vaak ook geld als je de NFT verhandelt. Ten tweede is er geen garantie dat een NFT veel geld waard wordt. Sterker nog, het medium videogames leent zich lastig voor de NFT. Maar daarover later meer.

GAMEN WORDT WERK

Er is namelijk nog een probleem. Wat ons (en veel gamers betreft) het grootste probleem. Play to Earn »

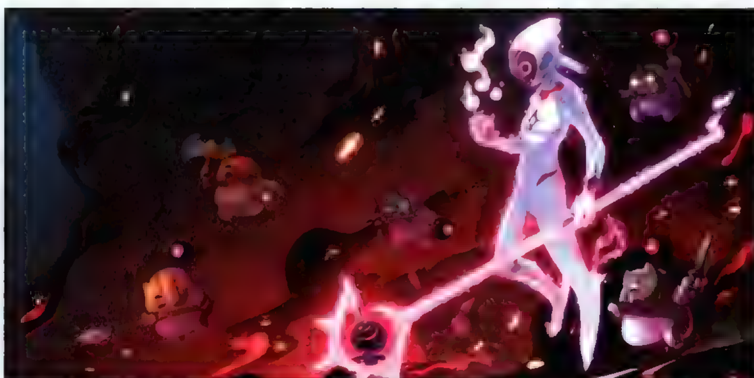
EEN NFT???

Een NFT is een Non-Fungible Token. Letterlijk dus een niet-inwisselbaar en daarmee onvervangbaar digitaal eigendomscertificaat. In dit certificaat staat een link naar een digitaal object, zoals een bepaald wapen, personage of een uitrusting die in een videogame voorkomt. Als eigenaar van een NFT bezit je niet het object, je bent slechts de eigenaar van het certificaat dat aan het object 'hangt'. Dit certificaat krijgt waarde als je het toevoegt aan de blockchain, een openbare database. Doordat deze op een netwerk van computers gedeeld wordt, is het onveranderlijk en kun je er niets uit wissen. Heb je een NFT, dan heb je die voor de rest van je leven. Niemand kan hem namaken. Hij is uniek. En dus kan, let wel, kán een NFT aantrekkelijk zijn als handelswaar voor beleggers en verzamelaars als 't gewild is (lees: game langdurig populair is). Je kunt er nu geld mee verdienen door de NFT te 'verkopen' aan een ander.

> "Play-to-earn-games gaan in vijf jaar tijd 90 procent van de markt uitmaken."



Reddit-medeoprichter Alexis Ohanian houdt wel van NFT's.



WELKE NFT WILLEN WE?

Het moge duidelijk zijn dat de NFT allesbehalve een zachte landing heeft gemaakt in de gamesindustrie. Het platform blijkt nogal scam-gevoelig en maakt van gamen werk. For the sake van dit kader schuiven we dat gevoel even terzijde. Iets als enige ter wereld bezitten wat je echt tof vindt, is in principe een cool idee. Daarom de vraag aan de PU-redacteuren: Voor welke NFT zou jij warmlopen?

De Invincibility-cheat in GoldenEye 007. Ik heb die shit vrijgespeeld op mijn 25 jaar oude cartridge en de vereisten zijn zo insane - Facility uitspelen met 00 Agent binnen 2:05 - dat ik kennelijk een soort gaming-god was vroeger. Lord knows dat ik er vandaag de dag niet meer bij in de buurt kom, maar ik heb die NFT in ieder geval dubbel en dwars verdiend!

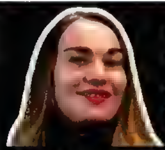
Ridley's Mecha Ridley-skin, van Super Smash Bros. Ultimate. Niets representeert hoe ik competitief game als dat stukje digitale baasachtigheid. En anders het messengevecht tussen Leon Kennedy en Jack Krauser (je weet wel, de beste QTE aller tijden). Het is digitale testosteron, het is onvergetelijk, het is Resi 4.

De sharp Estoc/Uchigatana-wapencombo uit Dark Souls 3. Wat mij betreft een ongeëvenaarde bleed-nachtmerrie in online pvp, die eigenlijk wel een beetje symboliseert wat voor smerige invader ik soms ben. Of Kratos vs. Baldur round 2, dat gevecht op die vliegende(!) draak. Dat hoogtepunt in de franchise zou ik graag aan mijn NFT-collectie willen toevoegen.

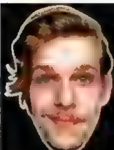
Ik wil de video van Techno Viking hebben. Voor mij is dat peak Youtube en van onschatbare waarde. Doe mij die maar.

Dan zou ik toch voor een frame uit/van Duke Nukem gaan. Voor mij nog steeds het meest badass personage dat er is.

WELKE NFT WILLEN WE?



Ik zou wel een NFT willen van een still van Flute Boy uit The Legend of Zelda: A Link to the Past. Ik heb zo'n connectie met die game. Het is een van de eerste die ik ooit speelde. Het is echt een deel van mij. Zeker dat moment van Flute Boy in dat bos, met die dieren en dat bekende deuntje, gecombineerd met het idee van die vos aan de andere zijde. Het is heel simpel, maar tegelijkertijd heel emotioneel: het heeft mij in ieder geval altijd aangegrepen.



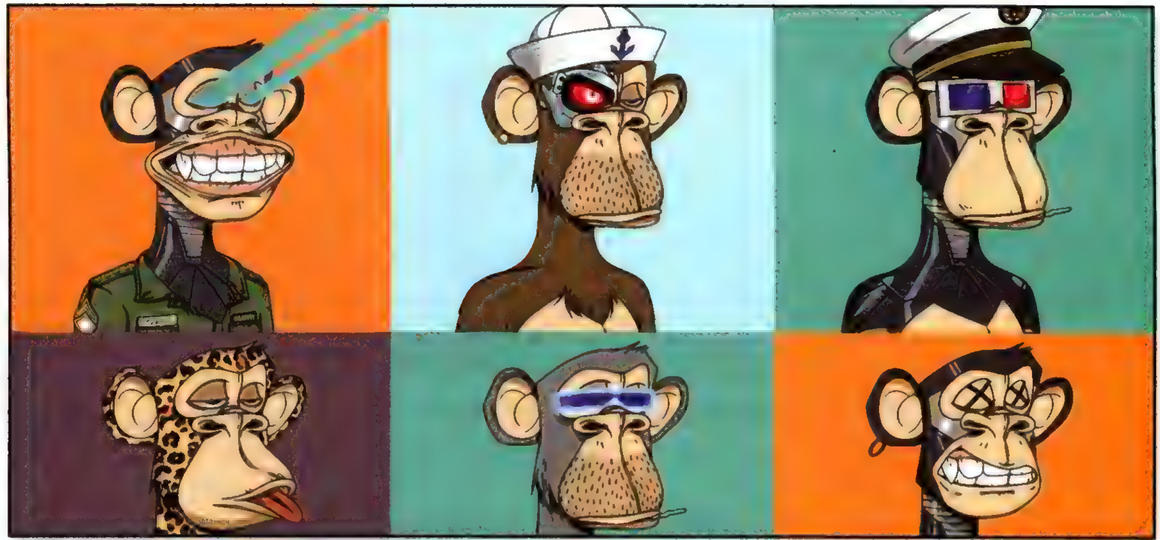
De sprite van het personage The Lost (de Tainted-versie) uit The Binding of Isaac: Repentance. Die kale moederneuker zorgt ervoor dat mijn win-streak op moment van schrijven op -246 staat, en met elke gefaalde run voel ik meer en meer een trauma manifesteren. De NFT zou ik vervolgens ritueel offeren aan Edmund McMillen, wie weet win ik dan weer eens.



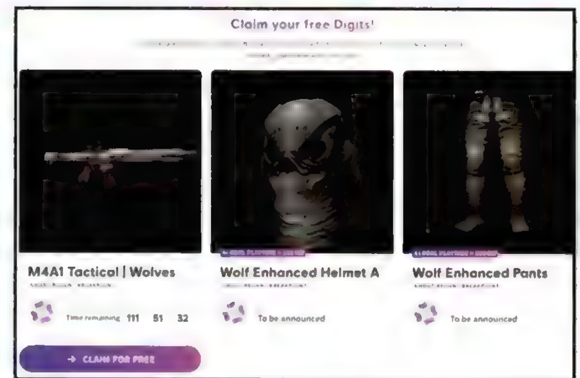
NFT's kunnen me gestolen worden, maar ik kreeg laatst een idee waar ik stiekem wel enthousiast van werd: gebouwen bezitten in Cyberpunk 2077. Er zijn flink wat gebouwen in Night City en het zou best gaaf zijn als je je eigen gebouw had en kon indelen zoals je wil en kan toelaten wie je wil. Zo kan je een enorm exclusieve nachtclub beheren of misschien een rustplaats creëren voor vermoeide spelers die health en munitie nodig hebben.



Klinkt verleidelijk, maar ik ben momenteel mijn gedurende de jaren opgebouwde fysieke verzameling aan het wegzuiveren. Die door een digitale vervangen lijkt me de ene drug vervangen met een andere.







» werkt simpel gesteld als volgt: je koopt of speelt een NFT vrij en zorgt vervolgens door te grinden dat de NFT beter en dus aantrekkelijker wordt voor anderen. Of je grindt je een ongeluk om als eerste een bepaalde NFT te kunnen bemachtigen.

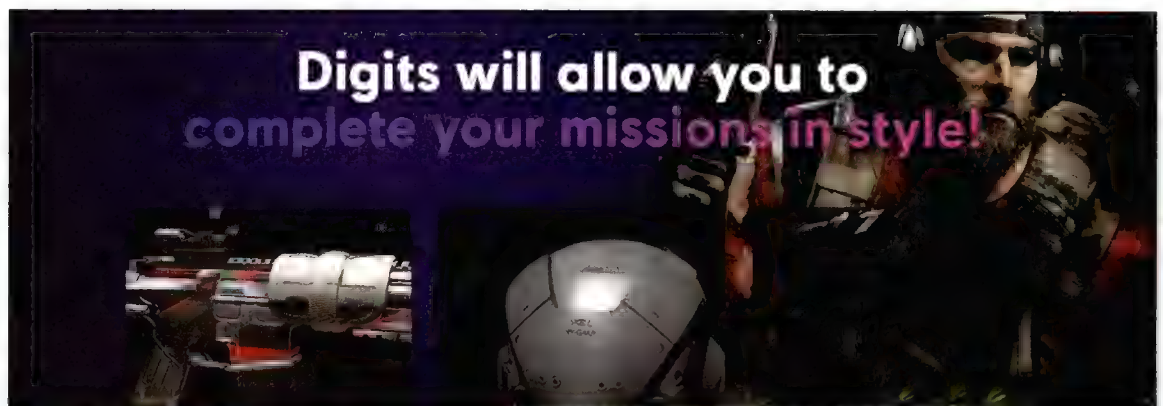
Als je bovenstaande beschrijvingen goed op je laat inwerken, dan zie je (hopelijk) direct het probleem. Je speelt niet meer om plezier te hebben, je speelt om geld te verdienen. En daar hebben we een mooi woord voor: 'werk'. Terwijl games er nu juist zijn voor de broodnodige afleiding van het verplichte nummertje werk.

LEVERT DE NFT VEEL OP?

Verdiende je maar flink aan NFT's. Dan kon je het nog serieus overwegen. Maar de verdiensten zijn momenteel bij 99% van de NFT-games zo laag dat alleen gamers uit lagelonenlanden er iets aan overhouden. En zelfs bij hen is het niet veel.

De reden voor de lage waardes van NFT's in games is simpel. Om NFT's permanent populair en gewild te houden moet een game jaren en jarenlang populair blijven. En daar schuilt het probleem. Anders dan bij dollars, goud of bijvoorbeeld Bitcoin, komen er elke maand nieuwe games uit. En er zijn weinig gamers die 10+ jaren enkel dezelfde game spelen. Na de initiële hype aan het begin (mits de game succesvol is) zie je de vraag naar en dus de prijs van NFT's doorgaans snel zakken. Waardoor slechts een minderheid er iets aan verdient en de meerderheid geld verliest.

We zijn bij de PU niet mordicus tegen NFT's. Maar de huidige toepassingen komen vooral de makers ten goede, niet de gebruikers. En dat lijkt ons niet helemaal de bedoeling. Terug naar de tekentafel met die handel... ✖



DE TRIPLE-A NFT-TIJDLIJN

1 november 2021: EA's CEO Andrew Wilson roept dat NFT's de toekomst van de gamesindustrie zijn.

8 november 2021: Discord kondigt CryptoWallet service MetaMask aan.

10 november 2021: Discord canceft CryptoWallet-service MetaMask vanwege enorme backlash.

December 2021: Sega legt domeinen Sega NFT en Sega NFT Collection vast. Om paar dagen later, na veel rumoer, te melden dat ze er voorlopig niks mee willen doen.

7 december 2021: Ubisoft kondigt komst NFT's genaamd Digits in Ghost Recon Breakpoint aan. Te kopen en verhandelen op een platform genaamd Quartz.

8 december 2021: Een dag na de bekendmaking wordt de aankondigingsvideo offline gehaald wegens overweldigende negativiteit.

16 december 2021: GSC Game World kondigt NFT's voor S.T.A.L.K.E.R. 2 aan.



AXIE INFINITY

De kracht én de zwakte van de NFT wordt het beste getoond aan de hand van het spel dat het meest succesvol is binnen de NFT-industrie: Axie Infinity. Het is een Aziatische game uit 2021 die je perfect kunt vergelijken met Pokémon. Spelers verzamelen monsters en strijden tegen elkaar om ze sterker te maken.
Axie Infinity is Play to Earn en werkt als volgt. Aan het begin van het spel koop je een monster. Met echt geld. Anders kun je niet spelen. Vervolgens ga je dagen en dagen battelen om je monsters sterker te maken. Ook kun je zeven keer proberen om met een ander monster een nieuw monster te creëren. Die je net als je 'starter monster' kunt verhandelen. Na zeven keer is het wezen uitgebaard.
Axie Infinity was bij launch een enorm succes. In december 2021 had het spel een marktwaarde die groter was dan dat van Ubisoft. In juli 2021 werd een zeer zeldzaam Axie-monster verkocht voor meer dan 800.000 dollar. Een zeldzaam stuk land in het spel werd zelfs verkocht voor 2,5 miljoen dollar. Terwijl de gameplay-functies in dat in-game land nog niet eens beschikbaar waren. Hosanna toch...
Ja, tot men bij het punt kwam dat elke game bereikt. Op een gegeven moment weet de gamer of hij of zij goed gaat zijn in een spel. Of zijn of haar monster gaat rulen. En die absolute winnaars blijven het spel trouw. De rest verliest interesse. De top en dus het leuke geld bereiken ze toch niet meer. Ze stappen over naar een ander spel. En als de massa een game verlaat, koopt niemand de NFT's meer, waardoor de waarde keldert. Vicieuze cirkel.
Zo ook bij Axie Infinity. De waarde van de in-game valuta, genaamd Smooth Love Potions (SLP), crashte van iets boven de 40 dollarcent op het hoogtepunt, naar een waarde van ongeveer 1 dollarcent in januari 2022. In plaats van miljoenen bevonden zich nog maar 50.000 actieve spelers in het spel. Stond je dan met jouw monstertje dat je voor 100 dollar had gekocht. Geen kloot meer waard.

Axie #2341247 Ξ 0.1106
Axie #2155006 Ξ 0.1379
Axie #2272469 Ξ 0.1421
Axie #2271771 Ξ 0.1432
Axie #1049536 Ξ 0.144
Axie #1971576 Ξ 0.147
Axie #1494210 Ξ 0.1477
Axie #1971229 Ξ 0.148

"Ik heb echt nul interesse in dit onderwerp. Het heeft geen enkel nut voor de gamers."



PlatinumGames-baas Hideki Kamiya is geen NFT-fan.

17 december 2021: GSC Game World trekt NFT's terug. "We hear you."

Januari 2022: Er is nauwelijks handel in NFT's op de Quartz-markt. De meeste NFT's zijn niet gekocht of vrijgespeeld en meer dan 40 dollar is er niet geboden.

1 februari 2022: EA meldt dat NFT's interessant zijn, maar dat ze er voorlopig niks mee gaan doen.

1 februari 2022: Team 17 kondigt de komst van NFT's genaamd MetaWorms aan.

2 februari 2022: Team 17 cancelt komst Meta Worms.

Eind februari 2022: Gabe Newell maakt zijn nieuwe handheld, de Steam Deck, verboden gebied voor elke game met NFT's aan boord. Reden: het zijn volgens de Valve-baas vooral scams.

ZEVEN KEER TERUG NAAR DE TEKENTAFEL

CHARACTER-DESIGNS DIE HUN GAMES NIET HAALDEN

Ontwerpers van videogame-personages maken vaak karrevrachten aan schetsen voordat ze het perfecte ontwerp te pakken hebben. Veel van die tekeningen zien vaak niet eens het daglicht, maar duiken na de release soms wél op in artbooks. En laat Dwayne die boeken nou net als een bezetene verslinden!

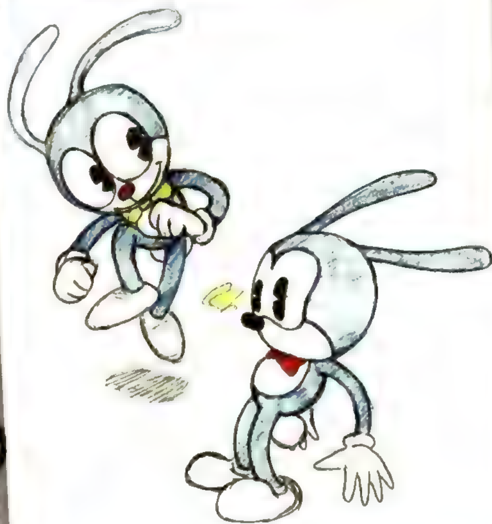
Een Illusive Man zonder kleren, Sonic the Rabbit en een mannelijke versie van The Boss uit Metal Gear Solid 3. Als liefhebber van videogame-artbooks heb ik al een hoop verrassende en afschuwelijke concept-art gezien. In dit verhaal laat ik zeven gevallen zien waarbij ontwerpers van personages - soms ten onrechte - terug naar de tekentafel gingen.

1 METAL GEAR SOLID 2'S OLD BOY: THE END EN THE BOSS INEEN

Een honderd jaar oude, legendarische soldaat die klassieke wapens gebruikt om zijn tegenstanders een kopje kleiner te maken én ook nog eens de mentor van Big Boss is geweest. Metal Gear Solid-fans zullen meteen aan The End en The Boss uit Metal Gear Solid 3: Snake Eater denken. Het gaat hier om Old Boy: een personage dat volgens de een van de eerste versies van Kojima's verhaal eigenlijk ontworpen is voor Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Old Boy, ook wel Old Man genoemd, is bedacht als een doorgewinterde Duitse supersoldaat die voor Duitsland vocht in twee wereldoorlogen. Daarna zou hij vele supersoldaten, onder wie Big Boss, hebben opgeleid voordat hij werd opgenomen in de speciale eenheid Dead Cell. Ik gok dat Old Boy de uiteindelijke game niet heeft gehaald vanwege zijn controversiële achtergrond, maar ik moet eerlijk zeggen dat ik hem wel héél graag had willen zien in MGS2.





2 SONIC THE... RABBIT?!

Na de release van Sega's Mega Drive-console werd een grote interne ontwerpwedstrijd georganiseerd om een nieuwe mascotte te vinden voor het merk. Er kwamen meer dan tweehonderd ontwerpen binnen, waaronder die van de toen 26-jarige Naoto Oshima. Hij zou de geschiedenisboeken ingaan als de ontwerper van de blauwe egel Sonic en diens aartsvijand Dr. Robotnik. Maar zijn eerste versie van Sonic was... een blauw konijn!

Het concept van snelheid en platforming was namelijk perfect voor het bekende knaagdier. Hij kreeg een geel strikje voor de herkenbaarheid en zijn oren zou hij gebruiken om projectielen op te pakken en te gooien naar tegenstanders. Een leuk concept, maar totaal niet praktisch vanwege alle toetsen die spelers in zouden moeten drukken. Zodoende sneuvelde Sonic the Rabbit, maar het latere personage Cream the Rabbit uit Sonic Advance 2 lijkt wel op hem geïnspireerd.



3 BOMEXPERT JUNKRAT LEEK EERDER UIT THE HURT LOCKER TE KOMEN

Eerlijk: ik zou eigenlijk vier bladzijden van dit magazine met alleen ongebruikte concept-art van Overwatch willen vullen. De game telt inmiddels 32 helden die allemaal verschillende schetsen hebben gehad. Maar de doldwaze en tengere bommenwerper Junkrat onderging wel een héle grote transformatie. Hij zag er in schetsen in het boek The Art of Overwatch namelijk meer uit als zijn maatje Roadhog.

Want hoewel Junkrat nu puur een dps-personage is, was hij in het ontwerpproces behoorlijk lijvig, echt een tank. De vroege schets, met de in zijn kostuum geïmplementeerde raketten en granaatwerper, is best vet, maar het uiteindelijke ontwerp met de prothese, het vlammende kapsel en sikje heeft veel meer persoonlijkheid.





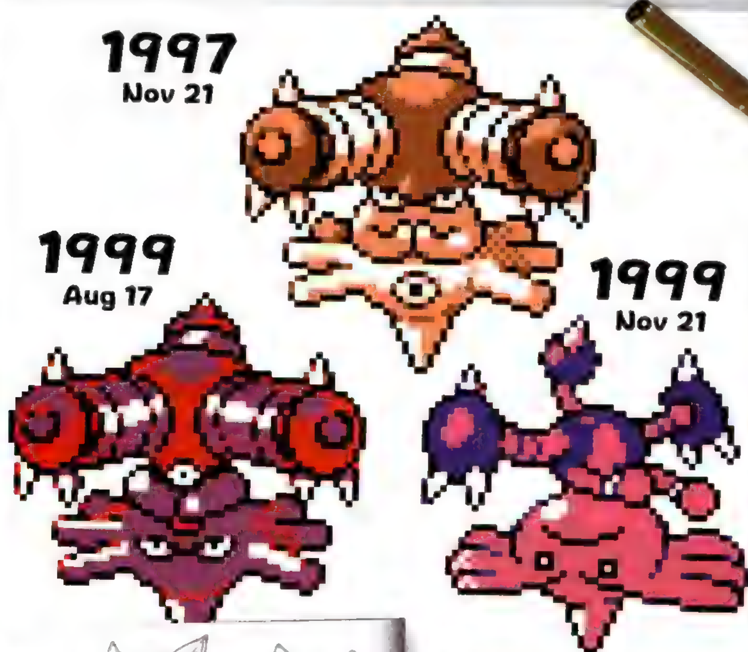


4 VAN TOPFITTE BREAKDANCE-STRIJDER NAAR CORPULENTE VECHTSPORTER

Een vette vechtgame valt of staat naar mijn mening niet alleen door de besturing: sprekende en aantrekkelijke personages zijn cruciaal. Een personage moet er immers cool uitzien en moves hebben die aansluiten bij zijn uiterlijk. Het is om die reden dat ik niet bepaald wegloop met Rufus, een personage dat werd geïntroduceerd als extra rivaal voor Ken Masters in Street Fighter 4. De corpulente vechtsporter is namelijk behoorlijk lenig voor zijn postuur. Dat is niet gek als je naar de vroege schetsen van het personage kijkt: Rufus stond op zeker moment namelijk in de tekeningen als King Cobra, een stoïcijnse kung-fu-krijger die zijn vechtkunst combineert met breakdance. Rufus doet dat ook, maar een breakdancende dikzak ziet er natuurlijk niet uit. In een interview met Gamespot uit 2008 zei producer Yoshinoro Ono dat het ontwerp uiteindelijk veranderd is omdat het personage Amerikaanse spelers moest aanspreken. Kijkend naar de omvang van de gemiddelde Amerikaan lijkt me dat aardig gelukt!







5 MONSTERLIJKE HITMONTOP

Hij komt terug in zowat elk Pokémon-team dat ik bouw: Hitmontop. Het kleine broertje van Hitmonchan en Hitmonlee heeft uiterst bruikbare moves zoals Rapid Spin, maar ik vind hem er ook gewoon cool uitzien. Maar dat is dus niet altijd zo geweest, kwam ik achter na het bestuderen van ontwerpen uit een Nintendo Spaceworld-demo van Pokémon Gold en Silver uit 1997.
Drie ogen op verschillende plekken, springvorm-achtige benen en van die kleine T-rex-armpjes, het is verschrikkelijk als je het mij vraagt. Tegelijkertijd vind ik het jammer dat Spaceworld, Nintendo's eigen jaarlijkse consumentenbeurs, niet meer bestaat. Wanstaltige ontwerpen zoals die van Hitmontop zullen we waarschijnlijk niet zo vaak meer zien.



6 MORGANA WAS NIET ALTIJD DE SCHATTIGE MASCOTTE VAN PERSONA 5

Na het knuffelbare beertje Teddie uit Persona 4 had Atlus uiteraard een nieuwe en vooral lucratieve mascotte nodig voor het vervolg. Een boegbeeld die spelers niet snel zouden vergeten en waar fans tot in den treure merch van zouden kopen. Het werd de katachtige dief Morgana, die eigenlijk elk kawaii-vinkje wist af te vinken. Grote ogen, een hoofd dat groter is dan het lichaam en een hele brede glimlach. Maar de essentie van het personage - een ondeugende, dappere, brutale en temperamentvolle superdief - komt naar mijn mening beter naar voren in de vroegere versies van Morgana. Het slinkse, smalle postuur, die spiraalvormige ogen en de kleur zwart die het personage de mysterieuze, schaduwachtige vibe geeft die past bij een echte Phantom Thieve. Maar hey, Morgana is dope. Ik vind hem het kloppende hart van Persona 5 en dat is zeker te danken aan zijn uiteindelijke look. Een zeer geslaagd stukje character-design van Shigenori Soejima!





7 EEN NAAKTE ILLUSIVE MAN

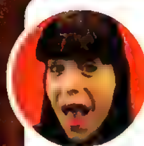
We kennen Illusive Man uit Mass Effect 2 als de onfeilbare, stijlvol geklede leider van de extremistische groepering Cerberus, die de belangen van mensen in het universum op brute wijze behartigt. Het personage is volgens gamedirector Casey Hudson ontworpen naar het evenbeeld van een generiek mannelijk topmodel. Hij moest overkomen als de perfecte mens en er als zodanig uitzien, met een vleugje onmenselijkheid in de vorm van zijn oplichtende oog-implantaten.
Maar in Mass Effect 3 ondergaat het personage een zekere metamorfose: hij implanteert Reaper-technologie in zijn lichaam, die al zijn flair en klasse laat verdwijnen. Ontwerper Matt Rhodes bedacht een versie van Illusive Man zonder kleren, naakt en half kaal, gecorrumpeerd door de Reaper-energie. In een andere schets van Rhodes verliest hij zijn lichaam volledig en verandert hij in een mensachtige Reaper. Vooral die laatste gedaante had ik graag willen zien. De man die bereid was om over lijken te gaan om de positie van de mens te verbeteren en zelfs de Reapers onder controle wilde krijgen, verandert zelf in een Reaper. Hoe ironisch is dat? ✖

WHAT'S THE TEA?

SPEEL JIJ GAMES ALTIJD UIT?

Miljoenen gamers proberen zich een weg door Elden Ring te banen. En dat blijkt lastig: nog geen 50 procent heeft de eerste boss verslagen. Alie denkt daarom dat veel mensen Elden Ring niet zullen uitspelen. Te moeilijk, te lang. Hoe zit dat met de dames zelf? Spelen zij hun games altijd netjes uit?





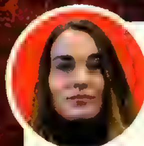
Ha, Laura! Opvallende cijfers over Elden Ring, hè? Als die eerste boss al zo'n obstakel vormt, denk ik niet dat veel mensen de game uit zullen spelen. Ik vroeg me daarom af hoe dat bij jou zit! Speel jij je games altijd uit?



Haha, nou, ik zou de eerste boss in Elden Ring waarschijnlijk nooit bereiken, want de uurtjes die ik in Dark Souls heb gestoken bewijzen al dat dat geen genre is voor mij. Ik durf dan ook best te zeggen dat ik mijn games niet altijd uitspeel. Jij wel, waarschijnlijk?



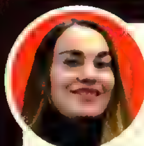
Of het me bij Elden Ring gaat lukken, moet ook nog maar blijken, haha... Maar ja, ik speel mijn games eigenlijk altijd uit. Ik probeer op z'n minst het hoofdverhaal af te maken, en meestal ook alle belangrijke sidequests. Voor jou is dat dus geen must?



Het hangt erg van de game af: bij heel lineaire games valt het me op dat ik ze wel echt volledig wil uitspelen, maar zodra het ook maar een beetje 'vrijer' is qua wereld, merk ik dat het minder belangrijk vind. Dus hoe gek het ook klinkt: hoe duidelijker een game mij maakt wat er allemaal te halen valt, hoe beter ik mijn best doe om dat ook te halen. En ja, als het verhaal heel mooi en interessant is, dan blijf ik ook tot het einde wel doorgaan. Kun je je wel een game herinneren die je niet hebt uitgespeeld?



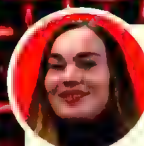
Dat snap ik op zich wel! Als je van punt A naar punt B moet zonder allerlei afleidingen, is het ook gemakkelijker om je focus erbij te houden en door te zetten. Ik vind sommige openwereldgames wat dat betreft ook een stuk taaier. Maar nee, ik kan me de laatste keer dat ik een game niet uitgespeeld heb niet herinneren! Ik maak echt een heel overwogen keuze om een game op te pakken. Daarom verkijk ik me er eigenlijk ook nooit op. Iets wat ik denk dat veel van de Elden Ring-spelers wel is gebeurd! De game zal hen qua moeilijkheidsgraad wel een beetje tegenvallen. Heb jij dat wel eens gehad? Dat een game gewoon tegenviel en je 'm daarom weglegde?



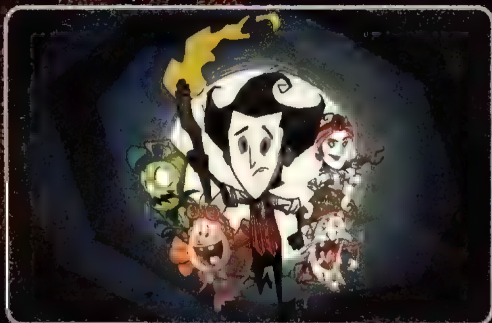
Ja, dat gebeurt me wel vaker. Komt ook wel door diensten zoals Xbox Game Pass, waardoor je alles gewoon vrij kunt downloaden en proberen. Ik heb bijvoorbeeld The Binding of Isaac vrij snel weggelegd [ja, ik begon te schuimbekken toen ik dit las - Marvin] en Don't Starve ook. Ik weet dat het geweldige games zijn, maar elke keer al je voortgang verliezen vind ik zonde van mijn tijd. Een game moet wel van heel goeden huize komen wil ik 'm desondanks toch doorspelen. Maar dat is dus waar het verschil zit, denk ik: jij maakt meer een weloverwogen keuze om een game te doen dan ik – bepaalde titels uiteraard daargelaten. Vind je me nu een watje? Haha.



Haha, nee zeker niet! Integendeel eigenlijk. Op zich zou ik ook wel wat makkelijker willen zijn. De reden dat ik zo streng voor mezelf ben, is omdat ik anders zo'n vervelend gevoel aan een game overhoud. Het blijft me dan dwarszitten dat ik ergens voor heb betaald, maar niet door heb gezet! Een soort schuldgevoel. Heb jij dat niet?



Oh ja, als ik een game koop dan zou ik dat ook eerder hebben, al heb ik dat schuldgevoel dan vooral naar de makers toe: alsof hun jarenlange zwoegen mijn tijd niet waard is. Maar een game die ik bewust koop, die probeer ik sowieso wel uit te spelen: dan is het namelijk wel een bewuste keuze zoals je net stelde. Maar speel je nooit op Xbox Game Pass of een 'gratis' game van PlayStation? Blijft dat gevoel dan?













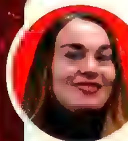






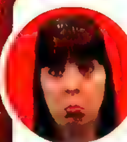


Die speel ik eigenlijk amper, maar ik denk dat het schuldgevoel dan wel minder zou zijn. Of nouja, ik ben van nature wel een enorm lijstjes-mens. Dus het is heel pleasing als ik een game af kan strepen. Ik ben ze zelfs aan het bijhouden op Twitter, als een soort extra motivatie. Gewetensvraag: als je een game niet uitspeelt, haal je er dan alsnog echt plezier uit? Of is zo'n game dan uiteindelijk toch minder memorabel?



Oh ja, ik snap wel dat Twitter een soort goede stok achter de deur is. Zo gebruik ik Instagram om mezelf te dwingen hard te lopen. Ik haal er zeker plezier uit, weet je waarom? Als ik eigenlijk helemaal niet verder wil of kan spelen, dan ga ik de rest van de game doorakkeren zonder er plezier in te hebben. Ik kan alsnog een game koesteren als ik hem niet uitspeel, alleen weet ik wel dat ik moet oppassen met mijn mening over die game, omdat ik het complete plaatje niet ken. Heb jij dat niet, dat je in je drang om games zo graag uit te spelen eigenlijk juist vergeet om plezier te hebben?





Dat is een goede vraag. En ja, misschien soms wel... Zeker met zo'n openwereldgame zitten er vaak echt wel wat minder interessante stukken in. Maar uiteindelijk maken die eind-credits een hoop goed! Plus dat ik dus ook weer niet zo'n completionist ben dat ik alles echt 100 procent gehaald moet hebben. Vaak focus ik me vanaf het moment dat het me een beetje tegen gaat staan enkel nog op de main story. Dat ga ik nu bijvoorbeeld doen met Pokémon Legends: Arceus. Ik heb het idee alles gezien te hebben. De rest is alleen maar filler. Laatste vraag: als je een game niet uitspeelt, zoek je dan het einde wel eens op YouTube op? Ik doe dat vaak met games met meerdere eindes. Op die manier heb ik het idee toch alles gezien te hebben!



Ik pak zeker regelmatig YouTube erbij, puur om te weten hoe het afloopt. Of ik lees reviews en probeer op basis daarvan te ontdekken of het einde bevredigend is of niet: soms kan dat me zelfs nog overhalen het spel alsnog uit te spelen. En gelukkig ben je geen über-completionist, want als je Elden Ring ook nog op 100 procent wil halen, dan houd je de rest van het jaar geen tijd over voor al die andere vette games die eraan komen!



Haha, precies! Elden Ring komt sowieso even op de backburner... Nadat ik Pokémon Legends: Arceus een bevredigend vinkje heb kunnen geven, staat eerst Horizon Forbidden West nog op mijn to-do-lijstje! ✖

NEGENMAAL EXCENTRIEKE GAMEDEVS

DIGITALE EIGENHEIMERS

Creatieve masterminds zijn doorgaans wereldvreemd, excentriek en een pain in the ass om mee te werken. Denk aan Mozart, Rembrandt, Picasso of Jimi Hendrix. Zelfingenomen eigenheimers die de neiging hebben hun succesverhaal op te blazen. Zo ook in de gamesindustrie. Kijk maar naar de negen 'weirdo's' die JJ hier voor je verzamelt. Ze wilden niet eens in een top 10...



KEN LEVINE



Levine is een geniale developer die met BioShock een van de beste franchises ooit maakte. Van de excentrieke Amerikaan is echter ook bekend dat hij de lat voor hemzelf en zijn crew extreem hoog legt. Zo hoog dat met hem samenwerken lastig was, en ís. Kijk maar naar zijn nieuwe studio Ghost Stories Games. Hun eerste game zit al acht jaar muurvast. En volgens de medewerkers door maar één oorzaak: Levine zelf. De man is hyper-ambitieus en wil een Triple A-game maken met maar een fractie van het aantal medewerkers dat hij ooit voor Bioshock had. Gevolg: development hell en de helft van het team opgestapt. Tijdens de acht jaar waarin Levine aan de game werkt, is het project al meerdere keren door hem weggegooid. Zonder iemand daarover te raadplegen of een reden te geven. Dan zouden wij ook weg zijn...



PHIL FISH

Philippe Poisson, aka Phil Fish, is een developer die in zijn carrière dankzij recalcitrant gedrag over weinig vrienden binnen de industrie beschikte. En dat bijt je een keer in de kont. Wat intens jammer is omdat de man over buitengewoon veel talent beschikte. Kijk maar naar zijn game Fez.

Helaas domineerde de donkere kant van de Canadees te veel. Hij was een van de eerste indie-developers die aangepakt werd in Gamergate. Een rapport over de toxic werksfeer bij zijn studio kwam op sociale media en collega's claimden dat Fish code jatte van andere studio's om in Fez te gebruiken. Fish trok al het rumoer op den duur slecht en verliet verongelijkt de gamesindustrie. Waar weinigen rouwig om waren.





KAZONORI YAMAUCHI

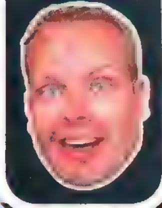
Kaz is een bijzonder genie dat opvalt door zijn grenzeloze, door sommigen als ziekelijk bestempelde, streven naar perfectie. Het verhaal gaat dat Yamauchi eerst zelf in alle wagens wil rijden voordat ze in zijn racegames mogen. Ook zijn werkethiek is enorm. Rond launch slaapt hij drie uur per dag, naast zijn bureau. Iets wat hij ook van zijn medewerkers eist. De maker van de Gran Turismo-serie is niet alleen voor het ontwikkelingsteam een pain in the ass. Ook zijn uitgever, Sony, krijgt grijze haren van hem. Want deadlines haalt 'ie nooit en een Gran Turismo zonder uitstel is geen Gran Turismo. Hij heeft feitelijk schijt, aan alles en iedereen. Gelukkig maar.





CLIFF BLESZINSKI

Cliffy B was voorbestemd om de rock-&-roll-ster van de gamesindustrie te worden. Mede op aandringen van Xbox, dat een cool gezicht nodig had. De maker van de fijne Gears of War-serie trad aan in de grote Tonight Shows in Hollywood en stuiterde rond op de podia van de E3. Helaas is de Amerikaan te veel in dat beeld gaan geloven. De laatste jaren kwam hij meer in het nieuws door zijn pikante uitspraken, ruzies en flops dan door het produceren van goede games. Hij wilde opeens geen Cliffy B meer genoemd worden, want daarvoor achtte hij zich te groot. En toen zijn laatste game Lawbreakers flopte, lag dat aan iedereen behalve hemzelf. Zelfs het feit dat personeel naar Epic overstapte omdat het daar beter werken was, begreep hij niet. En dus riep de ex-god dat hij nooit meer games zou gaan maken. Een uitspraak waar hij zich tot op de dag van vandaag aan houdt. Hij tweet nog wel. Dingen als dat MT's en DRM prima zijn en andere obstinate bullshit. Gelukkig luistert niemand meer.



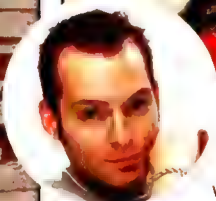


TOMONOBU ITAGAKI

De Japanner met de eeuwige zonnebril is even briljant als maf. Zijn oeuvre kent topgames als Dead or Alive en Ninja Gaiden. Maar de excentriekeling is net zo bekend om het feit dat 'ie vaak een set met katana's meeneemt naar perspresentaties of collega-developers helemaal stijf scheldt. Tevens is hij een keiharde baas. Eentje die duidelijk maakt dat hij alleen verantwoordelijk is voor de klasse van zijn games, niet voor het personeel. Itagaki staat ook bekend om zijn rancune. Hij valt bijvoorbeeld voortdurend Tekken aan omdat publisher Namco ooit in een spotje zijn Dead or Alive diste. Na de flop van zijn laatste game Devil's Third trok Itagaki zich uit de gamesindustrie terug. Zijn collega's waren daar niet bepaald rouwig om.







AMERICAN MCGEE

Kind van een hippiemoeder en een vader die hem ooit helemaal in elkaar ramde en daarna vertrok. Perfecte voedingsbodem voor een excentriekeling. Zijn ambitie was om de volgende Walt Disney te worden, maar dan iets gekker. En dat laatste is hem goed gelukt; het eerst wat minder. American richtte veel studio's op, maar dat leverde naast een stroom van flops slechts één bijzonder weirde, maar ook briljante hit op: American McGee's Alice. Hij was te wispelturig en te eigenzinnig. Vandaag de dag dobbert de beste man in de wateren van Zuidoost-Azië rond, waar hij over de natuur vlogt terwijl hij probeert het derde deel van Alice te maken. Dat we niet wisten dat er ooit een tweede deel was uitgekomen, zegt genoeg.





JOHN ROMERO

De man met de lange manen die bij id Software medeverantwoordelijk was voor krakers als Doom, Quake en Wolfenstein, en toen dacht dat hij het allemaal wel zelf kon. Niet dus. Na de enorme flop van zijn eigen, door hem als briljant aangekondigde game Daikatana (top 10 slechtste games ooit) verdween hij even in de anonimiteit en plaatste een foto van zichzelf, liggend op straat met een kogelwond. Hij gaf later toe dat dit weinig smaakvol was. Maakte daarna voornamelijk games die niemand opviel en ruzie met mensen die met hem hebben samengewerkt. Hoogmoed komt voor de val...



GEOFF CRAMMOND

De echte racefan zal hem nog wel kennen: Geoff Crammond. De Brit maakte met Grand Prix 2 misschien wel een van de beste racegames ooit. Crammond benaderde zijn games, als hoogbegaafd system-engineer, wetenschappelijk. Alles draaide om data en het zo perfect mogelijk simuleren van de werkelijkheid. Helaas was perfect nooit perfect genoeg. Crammond werkte 25 uur per dag en kwam nauwelijks buiten. Sommigen noemden hem zelfs een kluizenaar. Enkel als je extreem getalenteerd was hield je het bij hem uit. Aan middelmaat had 'ie een bloedhekel. Na een aantal games was 'ie klaar met gaming. De teams werden hem te groot, wat middelmaat aantrok, wat zorgde voor matigere games. En dus verdween hij in de anonimiteit. Tot op de dag van vandaag weten we niet echt wat Crammond precies uitvoert...







CHRIS ROBERTS

Van het genie achter de Wing Commander-serie naar vermeend scam-artist met Star Citizen. Zie hier de loopbaan in een notendop van developer Chris Roberts. Haalde meer dan 350 miljoen dollar op bij gamers voor een spel dat na acht jaar werk nog steeds verre van af is. Oorzaak: zijn vermogen om met de meest wilde ideeën te komen zonder te weten of het kan. Plus: hij wil alles checken, tot op de weerspiegeling in de ramen van een ruimteschip, waar hij mensen rustig weken op laat werken. Veel gamers haten hem met een passie en verwijten hem dus een scam op te zetten. Roberts heeft daar schijt aan en gaat gewoon door... ✖







EARTHBOUND

HOE EEN GESCHEIDEN VADER EEN VAN DE LEUKSTE RPG'S OOIT MAAKTE



Earthbound Beginnings (NES) en opvolger Earthbound (SNES) kan je nu op de Switch spelen als je een Nintendo Online-abonnement hebt. Geweldig nieuws volgens Peter, want het is een RPG-serie die terecht tot Nintendo's klassiekers behoort.

Het verhaal van Earthbound – of Mother zoals de serie in Japan heet – begint bij een beroemde Japanse Nintendo-ontwikkelaar. Nee, niet die... nee, ook niet die... ik heb het over Shigesato Itoi. Ik vertel meer over deze bijzondere man en zijn indrukwekkende cv in het kader verderop, maar het hoognodige dat je voor de Mother-serie moet weten is dat hij echt de 'auteur' van deze RPG-reeks is, in ieder opzicht.

Shigesato kon nooit programmeren. Hij moest zelfs naast een medeschrijver achter de computer zitten om het script van Mother 1 en 2 woord voor woord te dicteren. Uh... Mother 1 en 2 zijn dus Earthbound Beginnings en Earthbound, in die volgorde. Jezus wat verwarrend... en dan komt Mother 3 nog!



TELEFOONVADER

Maar Shigesato maakte de games gewoon, programmeerkennis of niet! In eerste instantie omdat hij een goede relatie met Nintendo had en zij hem de vrijheid gaven om zijn eigen unieke RPG te schrijven. En in tweede instantie omdat Shigesato iets voor zijn dochtertje wilde maken. Als een gescheiden man die nota bene door zijn celebrity-status veel moest reizen, kon hij meestal zijn kind alleen via de telefoon spreken. Dus waarom niet een van die nieuwerwetse games maken om haar te entertainen wanneer ze haar papa mist?

Met dat in gedachten klikt er een hoop in de Mother-games. Jij speelt Ninten, of Ness zoals hij in Smash Bros. genoemd wordt

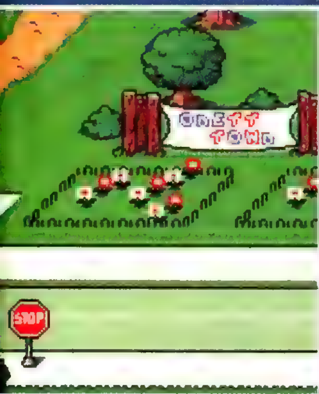
















(je kan de naam veranderen in de RPG's). Het jochie woont met zijn zusje en moeder in het op Amerika gebaseerde Eagle Land en beleeft daar allerlei bovennatuurlijke avonturen. Z'n vader spreekt hij alleen per telefoon en dat is tevens de manier om je game te saven. Niet heel verrassend haalde Shigesato, naast zijn eigen leven, volop inspiratie uit Amerikaanse popcultuur, met name Stephen King-horrors en Kurt Vonnegut-romans.

DOODSTRAF

Ondanks de Amerikaanse popcultuur-inspiratie hebben de Earthbound-games hun eigen unieke stijl en vooral ook quirky humor. Ik heb beide games op de Switch gespeeld voor deze special. Helaas moet ik zeggen dat Earthbound Beginnings niet zo goed verjaard is als ik had gehoopt. De onvergeeflijke moeilijkheidsgraad van jaren '80-games trek ik anno 2022 niet meer. Ja, ik weet het, ik verdien de doodstraf. En nu ik toch op het hakblok lig: die Souls-games moeten echt eens een easy mode krijgen. Hahahahaha!





Terug naar Earthbound, want de SNES-game is een heel ander verhaal. Hierin moet Ness samen met zijn vrienden de kwaadaardige alien Giygas tegenhouden. Hij is ook de schurk in de NES-game, maar in Earthbound keer hij terug en heeft zijn kwaad de héle wereld opgeslokt, waardoor steeds meer mensen en dieren agressief worden.

ROKENDE KRAAIEN

Het SNES-vervolg is een stuk gestroomlijnder qua gameplay en het valt reuze mee hoe gedateerd de presentatie en gameplay zijn. Ik had alleen graag een fast-forward-functie willen hebben voor de wat trage tekstkaders. Dat het lezen alsnog een feestje is, komt door de fantastische Engelse vertaling; bijna iedere zin in Earthbound is raak! Ik zat met »



WIE IS SHIGESATO ITOI?

In de Japanse Nintendo Direct van februari mocht Shigesato Itoi zelf aankondigen dat de eerste twee Earthbound-games beschikbaar werden voor de Switch. Dat is best een dingetje, want Shigesato is een grote naam in Japan. Hij brak in de jaren '70 door als reclameschrijver en werkte mee aan campagnes van animatiestudio Ghibli en Nintendo.

Shigesato ontpopte zich ook tot een tv-persoonlijkheid in allerlei Japanse programma's en films. Ook schreef hij een verhalenbundel met Japans beroemdste schrijver, Haruki Murakami. Verder beheert hij al sinds 1998 een van de drukst bezochte blogs van het land, inclusief lucratieve marktplaats voor spullen.

Maar misschien wel het belangrijkst: hij was een boezemvriend van voormalig Nintendo-CEO Satoru Iwata. De vriendschap ontstond door Earthbound, want toen de game na vier jaar ontwikkeling dreigde geschrapt te worden, werd Iwata als laatste redmiddel door Nintendo gestuurd. Hij begon het programmeerwerk opnieuw en wist de game een jaar later met het team af te leveren.

Je kan er alles over lezen in het boek Ask Iwata, dat Shigesato Itoi voor zijn vriend schreef. Het is vertaald in het Engels en online goed verkrijgbaar. Ask Iwata bestaat deels uit de ontwikkelgeschiedenis van Earthbound, en deels uit interviews en columns van de CEO over zijn manier van management. Maar de rode draad door het boek is hoe de twee mannen elkaar telkens op nieuwe manieren wisten te inspireren. Zo heeft Shigesato misschien wel meer invloed op Nintendo's succes gehad dan we dachten.

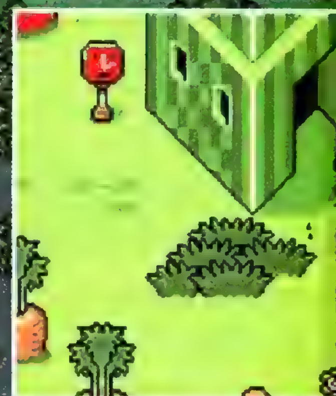
















» een bijna permanente grijns te spelen. Veel Japanse woordgrapjes en verwijzingen zijn ook prima overgezet naar de westerse cultuur. Nintendo of America paste zelfs een hoop sprites aan om Japanse grappen logisch te maken. Plus: ze verwijderden enkele verwijzingen naar alcohol en vijanden zoals kraaien die sigaretten roken.

HYPNOTISERENDE JAZZ

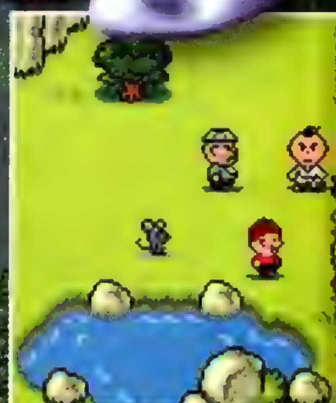
De game is dus grappig, het is bijna een parodie op klassieke JRPG's. Alleen al de vijanden; je vecht niet alleen tegen rare kraaien maar ook tegen corrupte agenten, suf uitziende aliens, taxi's en zelfs plasjes kots! De vijanden staan stil in de turn-based gevechten maar worden opgeleukt door psychedelische achtergronden en bewegende patronen: hypnotiserend op de westers gethematiseerde muziek. Van jazz tot salsa; je hoort het allemaal langskomen. Uniek aan de Earthbound-games is dat aanvallen van vijanden niet gelijk al je HP verwijderen. Als een ouderwetse digitale klok valt je HP naar beneden. Als je snel bent kan je zelfs bij een dodelijke aanval dus nog gauw een health-item gebruiken of een laatste stoot uitdelen.

UNDERTALE

Earthbound was niet de eerste grappige JRPG met een focus op een sterk verhaal en memorabele personages, maar het is nog steeds een van de beste. De Earthbound-inspiratie zie je nog steeds overal terug, van de Mario & Luigi-RPG's tot South Park: The Stick of Truth. De meest succesvolle hommage aan

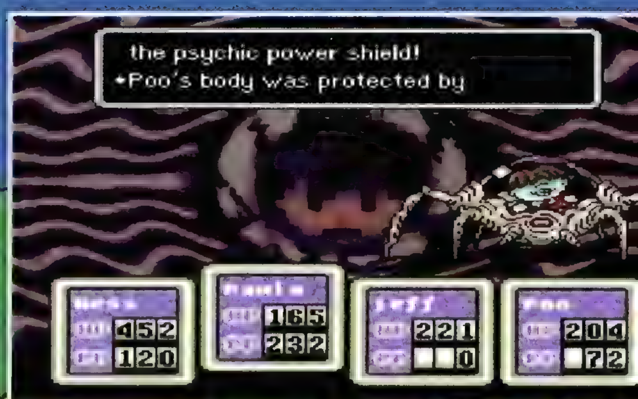












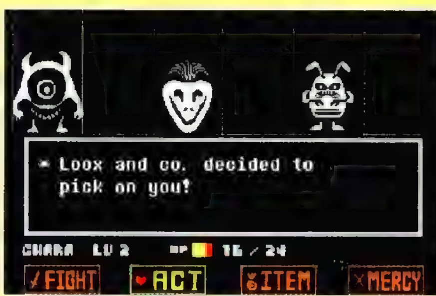


WAAR IS MOTHER 3, FUCKERS?!

Ahab heeft zijn walvis, Sisyphus zijn steen en Nintendo-fans hebben Mother 3. Het derde en laatste deel van de Earthbound-trilogie verscheen exclusief in Japan voor de GBA. Dat was in 2006, en sindsdien hebben Nintendo-fans hun bek niet dicht gehouden over een westerse port. Het helpt natuurlijk ook niet dat de game lyrisch ontvangen werd in het thuisland. Er is wel een hele goede fan-vertaling van de game online verkrijgbaar, als je in een stoute bui bent. Sowieso is de nieuwe Mother 3-held, Lucas, speelbaar in Smash Bros., dus het is niet alsof de westerse tak de game probeert dood te zwijgen. Waarom Mother 3 hier nooit uitkwam is onbekend, maar waarschijnlijk kijkt Nintendo of America op tegen de grote lokalisatieklus en denken ze dat de release niet winstgevend kan zijn. Maar wie weet! De Switch is een immens succes en Nintendo Online brengt een hoop geld in het laadje. Zijn de Earthbound-rereleases een voorbode op een wereldwijde Mother 3-release?











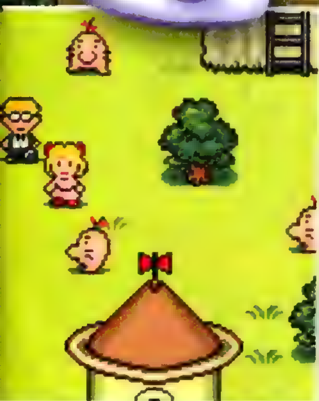
Earthbound is de indiegame Undertale (ook speelbaar op de Switch). Veel van de personages en muziek hebben nu meme-status bereikt en ook financieel was het een hit voor ontwikkelaar Toby Fox.

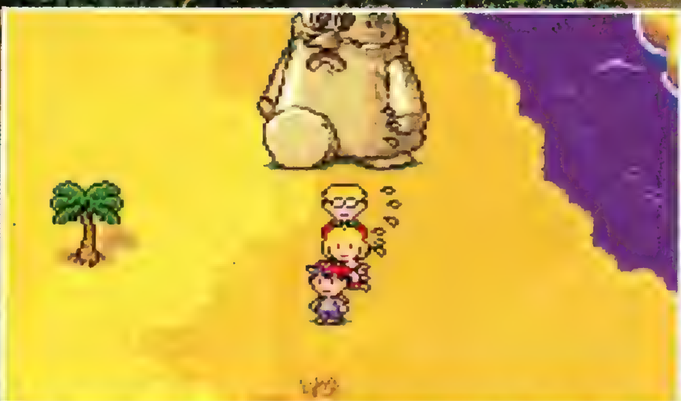


Dat kan helaas niet gezegd worden van Earthbound, dat flopte in de VS en Europa oversloeg. Het laat zien hoe goed de game is, dat het achteraf alsnog een cultstatus bereikte en een generatie nieuwe ontwikkelaars inspireerde.



Dat is weer mooi omdat Shigesato Itoi klaar is met de serie. In een interview vertelde hij dat zijn dochter inmiddels volwassen is en dat hij geen inspiratie meer heeft voor Mother 4. Dan is het een fijne gedachte dat er een generatie aan Mother-fans klaarstaat om hun eigen quirky RPG's te maken voor ons.









KIRBY EN DE VERGETEN WERELD

JURJEN DOET EEN DAGJE PRETPARK

Kirby-games zijn (te) makkelijk. Dat wist Jurjen voordat hij aan De Vergeten Wereld begon, en toch hinderde dat simpele feit hem de eerste uurtjes in zijn speelplezier. Tot hij in wereld 3 de juiste manier had gevonden om de game te beschouwen en koesteren.

REVIEWS

REVIEW

SWITCH



De nieuwe Kirby is als een dagje naar een pretpark. Niet zomaar een pretpark, maar een prachtig aangelegd, betoverend pretpark waarin je onder een vriendelijk zonnetje, over netjes aangeharkte paden, door sfeervol gethematiseerde werelden van de ene naar de andere geweldige attractie loopt, terwijl je geniet van de feelgood-muziek die uit de als bloembakken vermomde speakers galmt. Sommige van die attracties stralen een zekere mate van gevaar uit. Er zijn diepe afgronden, kanonnen die op je vuren en wonderlijke wezens die je belagen met de kracht van ijs, gif en vuur.

"Wat heeft deze game een fantastische, betoverende, warme, kleurrijke, heerlijk sfeervolle uitstraling, zeg!"

Maar leidt dit alles tot werkelijk gevaar? Welnee! Of, nou ja, een beetje. Misschien, als je wat al te gehaast of onvoorzichtig door de levels sprint en springt. Maar daar is deze Kirby-game ook helemaal niet voor gemaakt, joh! Dit is echt een trip die je rustig wandelend moet beleven, genietend van alle mooie, wonderlijke dingen waar het kleurrijke pad je naartoe voert. Als een dagje naar een pretpark, dus.

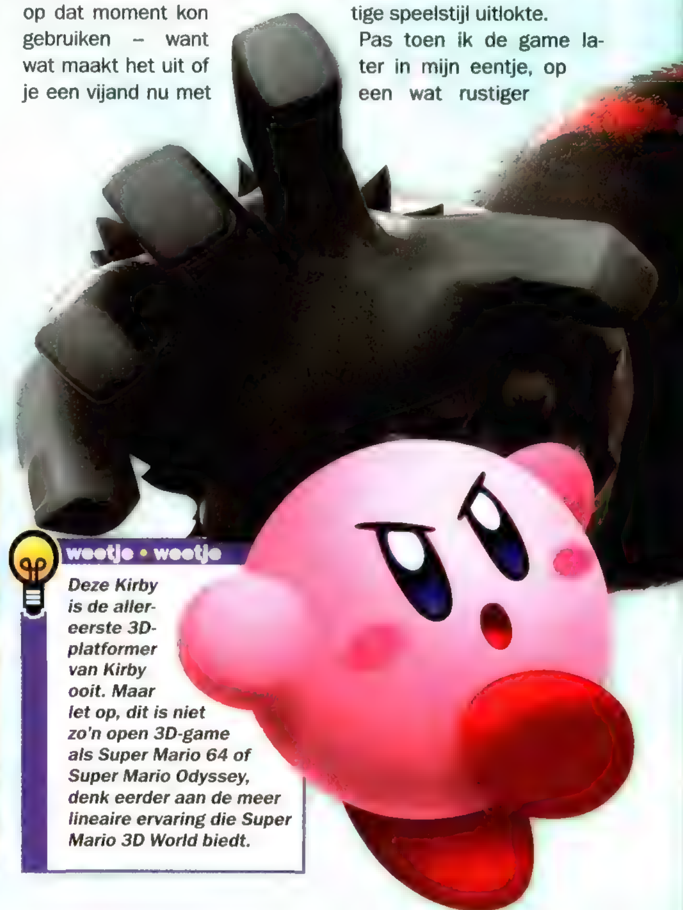
Sanatorium

Het kostte mij wel even wat tijd om deze Kirby als dusdanig te accepteren en omarmen. Aanvankelijk beleefde ik Kirby en de Vergeten Wereld namelijk meer als een gedwongen opsluiting in een sanatorium, gebouwd rond een Kirby die gebukt gaat onder een diepe identiteitscrisis.
Neem één van de eerste keuzes die je in de game moet maken: de moeilijkheidsgraad. Eh, pardon? Een moeilijkheidsgraad kiezen? Horen Kirby-games niet gewoon en zonder keuze-opties 'bijzonder makkelijk' te zijn? Gelukkig maakt het kiezen niet zoveel uit omdat deze Kirby op beide niveaus gewoon 'bijzonder makkelijk' blijkt te zijn. Maar dat er überhaupt een dergelijke keuze verschijnt, geeft wel aan dat de ontwikkelaars óók hebben geworsteld met de vraag 'wat is Kirby nu eigenlijk?'
En ik had tijdens mijn eerste uren in de game niet het idee dat ze een passend antwoord op die vraag hadden gevonden.

Haastige speelstijl

Noem me verzuurd door mijn ouderdom of wellicht verpest door mijn vele zenuwslopend spannende uren in Souls-games (deze Kirby arriveerde toen ik nét aan Elden Ring was begonnen), maar na de geweldige intro vond ik het de eerste uurtjes soms lastig mijn aandacht bij Kirby's avontuur te houden.
De lineaire routes waar ik zonder zoeken of denken doorheen holde, het spammen van de actieknop om vijanden van mijn pad te knallen, ongeacht de vaardigheid die ik op dat moment kon gebruiken – want wat maakt het uit of je een vijand nu met boemerangs, bommen, vuur of ijs verslaat –, het deed me allemaal niet zoveel.
Dat kwam misschien ook wel omdat ik de eerste wereld coop speelde met een van mijn zoons, wat als vanzelf een haastige speelstijl uitlokte.
Pas toen ik de game later in mijn eentje, op een wat rustiger





weetje • weetje

Deze Kirby is de allereerste 3D-platformer van Kirby ooit. Maar let op, dit is niet zo'n open 3D-game als Super Mario 64 of Super Mario Odyssey, denk eerder aan de meer lineaire ervaring die Super Mario 3D World biedt.

tempo verder speelde, en ik de iéts moeilijkere derde wereld bereikte, vielen er voor mij wat kwartjes op hun plaatsen en begon ik deze Kirby te waarderen voor wat hij is. Tenminste, voor wat hij in mijn beleving werd. Een dagje naar een pretpark dus. En niet zomaar een pretpark.

Hartverwarmend

Ja, het zijn clichés, maar eerlijk: wat heeft deze game een fantastische, betoverende, warme, kleurrijke, heerlijk sfeervolle uitstraling, zeg! Zeker na mijn vorige Switch-game (iets met Arceus) verbaas ik me er gewoon over dat games op die ouwe Switch er blijkbaar nog steeds zó overtuigend, gedetailleerd en hartverwarmend uit kunnen zien.

Toen ik mijn neiging door de levels te hollen had ingeruild voor een rustigere, meer bedachtzame manier om stapje voor stapje, elk hoekje verkennend, door de levels te schuifelen, begon ik ook steeds meer oog te krijgen voor de gameplay-verbeteringen en finesses die deze nieuwe Kirby wel degelijk bleek te hebben.



Upgrades

Uiteraard draait een groot deel van de Kirby-ervaring weer om de vele kopieerkrachten die hij krijgt door vijanden op te slokken. Zo kan hij het ene moment vuur spuwen, het volgende ijs blazen, of een eindje verderop met boemerangs werpen om de vijanden en blokkades van zijn pad te krijgen. Helemaal nieuw zijn de mogelijkheden om deze krachten te upgraden. Daarvoor moet je met Kirby supersterren verzamelen door de bonusleveltjes te voltooien die spelenderwijs op de landkaarten verschijnen. Met genoeg krachtsterren, stermunten én de juiste blauwdruk kun je in Waddledee-dorp (de uitvalsbasis van je avonturen) bijvoorbeeld je vuur-vaardigheid versterken, waarna je elke keer dat je die vuurkracht pakt meer en grotere vuurballen kunt gooien. Helemaal interessant wordt het als je op een gegeven moment verschillende blauwdrukken voor een bepaalde kracht hebt gevonden. Kies je als sterkere vorm van je zwaard-vaardigheid bijvoorbeeld voor Gigant-Zwaard (kosten: 500 muntjes en twee supersterren), of ga je toch liever voor het Meta Knight-zwaard (kosten: 1200 muntjes en 3 krachtsterren)?



Subtielere gameplay-elementen

De meest in het oog springende gimmick van de nieuwe Kirby is de zogenaamde mondvol-vorm. Kijk maar een filmpje van de game en je ziet het: Kirby kan grote voorwerpen als auto's, frisdrankmachines en andere real-life dingen opslokken om erin te veranderen. Het is een beetje het equivalent van de overpowered krachten uit eerdere Kirby-platformers en ja, het levert nu ook weer spectaculaire momenten op. Maar misschien wel leuker zijn de subtielere gameplay-elementen, zoals het feit dat na het afronden van een level je laatste kopieerkracht én de stand van je energiebalk behouden blijven, of dat er een soort achievements in elk level zijn gestopt dat je moet voltooien om alle Waddle-Dee's te bevrijden. Het zijn elementen die je aanmoedigen net even wat verder te denken en doordachter te spelen dan je in een Kirby-game gewend bent.

De uitdaging

Kirby en de Vergeten Wereld is waarschijnlijk niet gemaakt voor vijftigers als ik, maar ik heb er wél van genoten. Uiteindelijk met volle teugen.

Waar ik mij eerst nog wat ergerde aan de lage moeilijkheidsgraad, besefte ik me later dat dit juist is wat Kirby leuk en uniek maakt. Niet elke game hoeft je als Dark Souls of een Donkey Kong-platformer te geselen en frustreren. De grootste uitdaging van een Kirby-platformer zit 'm eigenlijk in de manier waarop je de game moet spelen: niet zo snel mogelijk door de levels razen, maar rustig aan doen, genieten van al het moois op je pad, en puzzelen om alle souvenirs te verzamelen.

Misschien kun je ondertussen ook al raden wat voor thema de wereld had die mij tot dat inzicht bracht. Inderdaad, een pretparkwereld.



SCORE 75

Dit is in de kern een Kirby-platformer zoals je gewend bent, maar dan mooier, sfeervoller en met wat subtiele vernieuwingen die de ervaring dan toch weer interessant maken. Zolang je er maar niet te snel doorheen raast!

JURJEN



Wanneer je er niet als een gek doorheen raast, duurt uitspelen zo'n 10 uur. Daarna ben je nog wel even zoet om alle Waddle-Dee's te verzamelen.

10-16 UREN

7

BASICS

PLATFORMER
HAL LABORATORY/NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

GRAN TURISMO 7

MET LIEFDE MIJN STUUR KAPOTGEREDEN

GOLD AWARD

REVIEW

PS5 PS4



In een van de laatste races voordat Florian deze Gran Turismo 7-review schreef ging zijn stuur kapot. Dan zal hij nu wel volledig over de zeik zijn en misschien de game zelfs wel de schuld geven?

Yup, na jaren van trouwe dienst heeft mijn Thrustmaster ineens een wel erg luide fan. Het ding maakt zoveel herrie dat mijn vriendin er wakker van werd, en die ligt aan de andere kant van het huis, een verdieping lager. Spijtig, en ik zal moeten kijken of ik de fan kan vervangen, maar anders is dit misschien wel het perfecte excuus om te upgraden naar een Fanatec-set-up. Kost wat, maar GT7 is het waard.

Fotorealisme

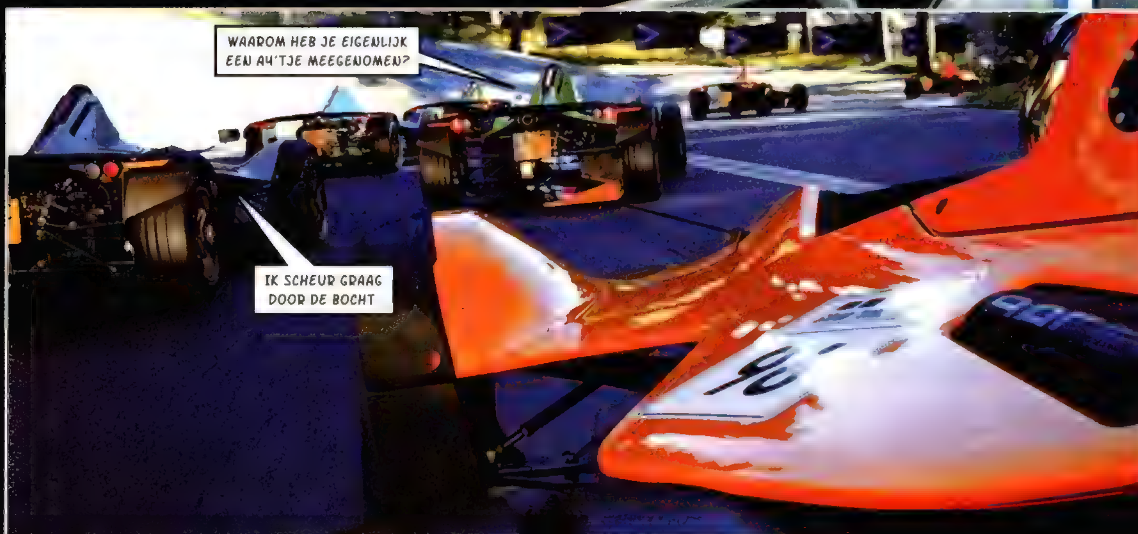
GT7 is de mooiste en meest gedetailleerde racegame ooit, de rest komt niet eens in de buurt. Er zit zoveel detail in de racetracks en de voertuigen dat het bijna eng dicht bij fotorealisme komt. De game draait daarbij op de PS5 in 4K/60fps en dat maakt het zo strak dat we volmondig mogen spreken van next-gen-visuals.
Buiten de verbluffend mooie graphics moet ik de hele presentatie van de game in het zonnetje zetten. De manier waarop alle menu's zijn vormgegeven met allerlei informatie over de auto's en de racetracks, de geschiedenis van autosport en alle fabrikanten, de omstandigheden van een komend event en de gelikte promofilmpjes voor evenementen en auto's is next-level.

Er zit zoveel liefde in dat je GT7 rustig een ode aan autosport mag noemen.

Copy-paste

Ik was bang dat GT7 voornamelijk visueel een stap voorwaarts zou zetten, maar dat de echte core gameplay een copy-paste-werkje blijkt van GT Sport. Gran Turismo noemt zichzelf namelijk 'the real driving simulator', maar eigenlijk is dat met de komst van games als

"Er zit zoveel liefde in GT7 dat het de passie voor auto's en autosport weer behoorlijk in me heeft aangewakkerd."





DUALSENSE

Polyphony maakt prima gebruik van de PS5-controller: je voelt dat je door de regen rijdt door een regendruppeleffect in de controller en als de ABS zijn werk doet voel je dat in de triggers. Door tegendruk te geven krijg je ook nog eens extra feedback over de grip, dus ook met een controller is de game beter speelbaar dan ooit.


Onze welgemeende excuses voor alle spoilers in dit artikel.

iRacing, Assetto Corsa, RaceRoom en rFactor al lang niet meer zo.

Wat ben ik dan ook blij om te melden dat er door ontwikkelaar Polyphony duidelijk meer onder de motorkap is gesleuteld dan ik had verwacht. De physics en besturing zijn milder en kalmer dan in de andere racing-sims - het is iets minder hardcore en je komt met meer weg - maar het is een dikke verbetering ten opzichte van GT Sport. Hoe je dat verschil merkt? Door de feedback die je krijgt!

Kippenvelmomentjes

Mijn stuur is dan gesneuveld, maar tot die tijd heb ik werkelijk genoten van de feedback. De manier waarop de wielen feedback geven door wat er zich precies afspeelt onder je kont is belachelijk goed. Je voelt echt tot in detail in een bocht hoeveel grip je banden hebben. Je voelt precies wanneer je de grip dreigt te verliezen, tot op het punt dat ik puur door de feedback herken hoeveel te hard ik ga en dus hoe lang ik m'n gas moet loslaten of zelfs moet corrigeren met de rem. Het zijn kippenvelmomentjes.

Maar ook de manier waarop bijvoorbeeld de kerbstones, aquaplanning op een nat wegdek en de kuilen en oneffenheden in de track voelen is fantastisch. En hoe verschillend de auto's aanvoelen in de regen, of als je steil omhoog of omlaag gaat, of als je wat instellingen aanpast, of andere banden gebruikt... Ik kan er over blijven orakelen, maar laat duidelijk zijn: als je een set-up hebt met stuur en pedalen is GT7 verplicht.



GT Café

GT7 ziet er dus meesterlijk uit, heeft een verzorgde presentatie, de physics zijn flink geüpdatet en de game speelt heerlijk. De kers op de taart is de meest uitgebreide singleplayercontent in een Gran Turismo-game ooit, waar je tientallen uren over zal doen om allemaal door te spelen.

Je kunt er in GT7 voor kiezen om lekker zelf je gang te gaan en je typische GT-licenses te halen, races te rijden en auto's te kopen met je verdiende knaken, al mis je dan een hoop van de prachtige presentatie. Je kunt er namelijk ook voor kiezen om Luca te volgen. Hij is de eigenaar van het GT Café en neemt je onder het genot van een kopje koffie mee door de vele aspecten van GT7. Zo geeft Luca je telkens een menukaart met een opdracht. Deze variëren van doe dit event, koop deze auto, verwissel de olie, gooi een dikke spoiler op je achterbak, enzovoort. Iedere keer als je de opdracht hebt gehaald vul je de menukaart en word je door Luca beloond met toffe info over hetgeen dat je net hebt uitgevoerd en krijg je een ticket die je kunt inwisselen voor prijzen. Dit is de leukste manier om te ontdekken wat de game te bieden heeft. Er zit een flow in GT7 zoals ik hem nog niet eerder heb gezien in een Gran Turismo-game.

Gekke designkeuzes

GT7 is een fantastisch, compleet pakket, maar ik heb ook wat te zeiken. De singleplayer houdt namelijk halverwege op. Nadat je zo ongeveer de helft hebt gezien neemt Luca afscheid en zie je de credits. Dan heb je echter nog niet alle races gereden, licenses gehaald, auto's unlockt, enzovoort. Dat kan je natuurlijk zelf doen, maar het was fijn geweest als je complete reis zo mooi verpakt zou zijn. Het zal te veel werk zijn geweest, vermoed ik.

Verder zijn er een paar gekke, omslachtige designkeuzes gemaakt. Zo moet je urenlang spelen om überhaupt de multiplayer te unlocken! Ook sommige menu's zijn niet compleet met opties, waardoor je weer naar een ander menu moet zoeken om een bepaalde instelling te veranderen.

Over het algemeen ben ik echter in mijn nopjes met GT7 en ik ga als een malle op zoek naar een oplossing voor mijn stuur, of op zoek naar een upgrade. Er zit zoveel liefde in dat het de passie voor auto's en autosport weer behoorlijk in me heeft aangewakkerd. Kan niet wachten tot ik verder kan spelen.

MULTIPLAYER

In GT7 kan je voor de lol een potje online racen tegen je vrienden en andere online spelers, en er is een Sport-multiplayermodus met ranked races. Hier vind je de dagelijkse en wekelijkse evenementen en de officiële kampioenschappen, waar je je uiteraard voor moet kwalificeren.



IETS TE LANG MET M'N NEUS BOVEN DE AUTOLAK GEHANGEN...

IK ZIE DIE AUTO DE HELE TIJD VAN KLEUR EN ONDERDELEN VERANDEREN.

SCORE 92

Ondanks mijn hoge verwachtingen en wat minpuntjes heeft GT7 me verrast. Dit is de meest complete Gran Turismo ooit, met prachtige graphics en presentatie, meesterlijke physics, ontzettend veel content, een toffe singleplayer en een uitgebreide multiplayer, en vooral veel liefde voor auto's en autosport.

FLORIAN



Ik gok dat je zo'n 75 uur bezig bent om de gouden trofee te pakken voor elk event. De MP blijft leuk tot de release van GT8, ergens in 2030.

75+ UREN

BASICS

RACEGAME
POLYPHONY/SIE
1-2 SPELERS
OUT NOW

TRIANGLE STRATEGY
A SONG OF SALT AND FIRE

Triangle Strategy, dat klinkt als de pompeuze naam van een beleidsplan om afval in Spanbroek beter te scheiden, bedacht door iemand met een dure designbril. Maar volgens Peter is het ook een van de beste turn-based strategiegames op de Switch.



Soms heeft een product gewoon een nieuwe verpakking nodig om consumenten weer geïnteresseerd te krijgen. Want laten we eerlijk zijn, wat kun je verbeteren aan een fucking gevulde koek? En wat kan je verbeteren aan een legendarische tactische RPG zoals Final Fantasy Tactics? Net als die game de spirituele opvolger van Sega's Tactics Ogre was, is Triangle Strategy de spirituele opvolger van Final Fantasy Tactics.



weetje - weetje

Een Triangle Strategy-demo met de eerste hoofdstukken is beschikbaar in de Nintendo eShop. Je kan je savefile zelfs meenemen naar de volledige game.

> **"De meeste dialogen zijn zo droog en serieus als een coronapersconferentie."**

Game of Triangles

Het is een verrassend diepe, tactische RPG die prachtig tot leven komt in Square Enix' zogenaamde HD-2D-spritestijl, die van Octopath Traveler ook zo'n visueel feest maakte. De Unreal Engine genereert de wereld en voegt natuurlijk licht en allerlei realistische effecten zoals vuur- en watereffecten toe aan de 2D-designs. Daardoor lijken de tactische slagvelden meer dan ooit op prachtige kijkdozen. Ook de wereldkaart waarop je in Triangle Strategy je missies en optionele evenementen kiest lijkt handgemaakt. Een beetje zoals de Game of Thrones-intro, en dat is geen toeval...

Korreltje zout

Er ligt een focus op het verhaal in Triangle Strategy. Drie naties hebben een ongemakkelijke alliantie en als Serenoa Wolffort dien je het ingedutte koninkrijk Glenbrook. Die naties grenzen aan het ijskoude maar militair oppermachtige land Aesfrost en het door de zouthandel stinkend rijke maar religieus orthodoxe Hyzante. In de eerste paar tergend trage uren maak je kennis met de heersers van de drie landen en zie je via Serenoa hoe ze elkaar in een nieuwe oorlog sleuren.

Naarmate het politieke gekonkel in een grote slangenorgie verandert en je steeds moeilijkere dilemma's voorgeschoteld krijgt met de



Scales of Conviction (zie kader), wordt Triangle Strategy alsnog interessant. De matige voice-acting blijft wel tot het einde irriteren; denk aan knauwende Amerikanen die zich door doodserieuze oud-Engelse teksten stuntelen. Squeenix-games hebben meestal goede voice-acting, dus ik heb géén idee wat hier mis is gegaan. Misschien had de ontwikkelaar net als Elden Ring schrijver George R.R. Martin moeten inhuren voor het verhaal, want de meeste dialogen zijn zo droog en serieus als een coronapersconferentie. Godzijdank is Triangle Strategy briljant waar het telt: de gameplay.



Tactische perfectie

Gelijk vanaf je eerste missie is de tactische RPG lekker uitdagend. Je begint ook al met een verrassend groot groepje en ieder personage in je leger heeft unieke vaardigheden die ook meegroeien met hun levels. Je kan de skills zelfs individueel upgraden. Erador is bijvoorbeeld een klassieke tank die heel wat klappen kan opvangen met zijn schild, maar ook skills heeft om zijn bewegingsruimte te verhogen en de aandacht van vijanden te trekken.

Frederica is dan weer met een paar rake klappen uitgeteld (personages gaan niet permanent dood zoals in Fire Emblem). Ze hoeft ook niet aan het front te staan, want ze kan op afstand enorme vuurballen creëren en delen van de kaart zelfs in de fik steken. Dit zijn de 'vrij normale' soldaten in je leger. Later in de campaign komen er nog veel... uhm, uniekere personages je helpen. Elk met hun eigen handige skillset, zoals nepvijanden creëren of ladders bouwen zodat je snel een gebouw op kan klauteren.

Moeilijke positie

Positie is ALLES in Triangle Strategy. Omdat ieder personage zijn eigen beurt heeft, kan de tegenstander een van je soldaten verrassend snel vastpinnen. Val je iemand van achteren aan, dan is het gegarandeerd een critical hit. Flankeer je een vijand zodat hij tussen twee soldaten vastgepind zit? Combo-aanval! Dit doet de AI ook graag en dan heb ik het nog niet eens gehad over magische spreuken en items die het terrein volledig kunnen veranderen. De tegenstand is al lekker pittig op normal difficulty en je kan altijd kiezen tussen een groot aantal moeilijkheidsgraden, als het even te moeilijk of makkelijk wordt.

Dus daar heb je het, Triangle Strategy! Een heerlijk product in een mooie, nieuwe verpakking met een hoop saaie tekst erop. Hmm, ik heb trek in een gevulde koek gekregen van deze review...

SCALES OF CONVICTION

Democratie is het beste besturingssysteem dat we hebben [doe mij maar Windows - Marvin], maar het zuigt nog steeds. Dat is niet mijn mening, maar die van Triangle Strategy. Via de Scales of Conviction – een weegschaal met drie schaaltjes – houdt Serenoa regelmatig stemrondes in het verhaal. Dit zijn vastgestelde vertakkingen waarin de jonge lord zijn raadgevers vraagt wat hij moet doen. De meerderheid beslist dus en soms krijg je niet je zin! Als een echte politicus moet je voor de stemrondes informatie verzamelen en proberen om je kiezers te overtuigen. Pas tijdens het stemmen zie je of het je ook echt gelukt is en Triangle Strategy houdt meerdere onzichtbare metertjes bij om je overtuigingskracht te peilen. De ethische dilemma's worden gaandeweg ook steeds complexer. Je doet er goed aan om meerdere savefiles te maken, zodat je nog eens kan terugkeren om een ander pad te verkennen tijdens deze spannende stemrondes.





SCORE 80

Triangle Strategy zet zwaar in op z'n verhaal en presentatie, maar het is vrij standaard fantasy dat nota bene matig geacteerd wordt. Gelukkig is de tactische gameplay, gebaseerd op Final Fantasy Tactics, sterker dan ooit. De vertakkingen in het verhaal leveren nieuwe missies en personages op, dus de campaign herspelen is extra leuk.

PETER



Maar je kunt de campaign herspelen en zo nieuwe maps en personages ontdekken.

30+ UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
ARTDINK/SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

GRID LEGENDS

HAAT-LIEFDEVERHOUDING

Onze bandenverslinder Florian was op z'n zachtst gezegd geen fan van de vorige Grid-game. Hij had vooral haat voor de slechte besturing en ongeïnspireerde verpakking, maar voor Grid Legends voelt hij naast haat ook liefde. Eeuh, dat is vooruitgang?



Jawel, ik heb onvervalste haat-liefdegevoelens voor Grid Legends! Net als in de vorige Grid zijn bepaalde dingen gewoon ruk, maar er zijn nu zelfs dingen die geslaagd genoemd mogen worden. Laat ik beginnen met de haat.

HAAT

Besturing en physics

Heb je weleens van de Melbourne Shuffle gehoord? Dat dansje was een aantal jaar geleden populair op dancefeestjes. Het lijkt alsof je op de maat van de beat als een ongeleid projectiel over de dansvloer zweeft. Dat doen de auto's in Grid Legends ook; ze zweven over het wegdek en je moet constant corrigeren om überhaupt rechtdoor te kunnen rijden.
Deze zweverigheid wordt gecombineerd met wat ik het beste kan omschrijven als de physics van een kart. Je hebt haast onwerkelijk veel grip, tot je net over de grens gaat en in een onhoudbare slip terecht komt. Je kunt hierdoor de meeste bochten belachelijk hard nemen, maar als je het net iets te hard doet wordt je de controle genadeloos afgepakt en ben je kansloos.

Agressieve AI

Op Normal is Grid Legends kinderlijk eenvoudig en kun je de AI een ronde inhalen in een race van drie rondjes. Op Hard rijdt de AI op normale snelheid over de tracks, maar voor wat uitdaging moet je de game op Expert zetten. Lekker belangrijk, zou je zeggen, kwestie van even in de settings duiken. Alleen de agressiviteit van de AI lijkt gekoppeld te zijn aan de moeilijkheidsgraad, en dat is een probleem.
Dit resulteert te vaak in een beukfestijn op de hogere moeilijkheidsgraden. De AI rijdt strak zijn eigen lijn en als jij je daar toevallig in bevindt word je zonder pardon van de baan gereden. Ook inhalen is daardoor lastig en zo word je haast verplicht om mee te rammen en met geweld een opening te forceren.



TIP VOOR BETERE BESTURING

Zet de traction control laag of zelfs helemaal uit en de stability control ergens halverwege. Zet daarnaast de springs, dampers en anti-roll bars een stuk stijver dan normaal. Zeker in de Stadium Trucks is dit essentieel.

Kleine irritaties

Naast de besturing en de AI zijn er andere irritatiepuntjes. Zo dipt de framerate op de PS5 af en toe flink, zeker als er veel auto's tegelijk op het scherm te zien zijn. Ook zijn er wat grafische foutjes te zien, zoals zwevend gras op het asfalt, het missen van textures en regenval in tunnels.
Tot slot, als ik een arcade-racegame speel met een controller doe ik dat in third person. Dat kan in Grid Legends ook, maar de camera zit naar mijn smaak te dicht op de auto en hangt te laag. Er is hierdoor weinig overzicht op de track.





Nederlanders onderweg naar een terrasje, 0.5 seconden nadat het warmer dan 10 graden wordt. 2022. Ingekleurd.

LIEFDE

Graphics

Tot zover mijn haat, want ik heb ook liefde voor Grid Legends. Om te beginnen de vette graphics! Er is in de laatste paar maanden van ontwikkeling duidelijk veel aandacht gevestigd op het uiterlijk van de game, want Grid Legends ziet er top uit. De auto's en omgevingen hebben veel details en de game zit propvol met bestaande en niet-bestaande circuits en straatraces die er meesterlijk uitzien. Vooral de races in de stad zijn spectaculair, met overvliegende straaljagers en helikopters, juichende fans, confetti, vuurwerk en pompende muziek. Het heeft Forza Horizon-vibes, en dat is een groot compliment!

Story Mode

Niet schrikken, maar Grid Legends heeft een verhaal met live-action filmpjes! Ik was klaar om dit volledig af te zeiken, maar zoals je ziet staat dit onder 'liefde' en ik kan dan ook melden dat het verhaal oprecht leuk is, er over het algemeen okay geacteerd wordt en het bovendien niet ongemakkelijk is. Je verwacht het niet!
Ook tijdens de races wordt er door commentatoren besproken wat er zich in het verhaal afspeelt, wat de geloofwaardigheid ten goede komt en een mooi geheel maakt van de Story Mode.

"Na een tijdje spelen merkte ik dat ik aardig kon dealen met de besturing en eigenlijk gewoon lol had met Grid Legends."

Career Mode

Daarna is er nog een Career Mode, waarbij je zelf de touwtjes in handen krijgt. Je kunt zelf kiezen in welke klasse je gaat rijden en kunt een beetje je team aansturen door upgrades te unlocken. Het overgrote deel van de events is circuit- of straatraces en voor de afwisseling komen er af en toe wat gekkere events langs, zoals de Electric Boost-events, waarbij je in elektrische auto's juist van de ideale lijn moet afwijken om boosts te verzamelen.
Een ander voorbeeld zijn de Multiclass-events, waarbij verschillende type voertuigen het tegen elkaar opnemen. Zo moet je bijvoorbeeld in je bloedsnelle hypercar zien te winnen van een Stadium Truck die een minuut voorsprong heeft. Er zit meer dan genoeg variatie in, mede doordat je lekker vaak van voertuig wisselt.

Meer liefde dan haat

Er is zoveel om van te houden in Grid Legends dat ik tegen alle verwachtingen in meer liefde dan haat voel. De besturing en AI zijn nog steeds ondermaats, maar daar staat dan weer toffe content tegenover, verpakt in een strak jasje.



weetje • weetje

Grid Legends heeft een speciaal systeem waarbij spelers op bijna ieder gewenst moment een event kunnen joinen. Zolang een event minder dan 60% klaar is kan iedereen er bij springen en naadloos een voertuig van de AI overnemen. Het werkt fantastisch en zorgt ervoor dat je altijd even snel een potje online kunt racen.



Na een tijdje spelen merkte ik dat ik aardig kon dealen met de besturing en eigenlijk gewoon lol had met Grid Legends. En daar gaat het uiteindelijk om. De gameplay is niet zo gepolijst als ik had gehoopt, maar toch bleef ik doorspelen. Ik had verwacht weer een onvoldoende uit te moeten delen, maar tot mijn verbazing moet ik hier toch een prima cijfer weggeven.

SCORE 75

Grid Legends is op alle fronten beter dan zijn voorganger. Op het gebied van physics en de besturing is er minder vooruitgang geboekt dan ik had gehoopt, maar de content is rijkelijk aanwezig, de Story Mode is verrassend leuk en de graphics en presentatie zijn gelikt.

FLORIAN



De Story duurt inclusief events zo'n 10 uur en daarna ben je zeker het dubbele kwijt als je de hele Career Mode wil overmeesteren.

30 UREN

3

BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS/EA
1 SPELER
OUT NOW

DESTINY 2: THE WITCH QUEEN

KNETTERKAPOT GAAN OP EEN CAMPAIGN

Het fenomeen Destiny heeft Wouter al een hoop gemengde gevoelens bezorgd. Eigenlijk is de game nooit precies wat hij wil dat het is, maar bij elke uitbreiding is er weer... hoop. Ook bij The Witch Queen voelde hij wederom een sprankje.



Destiny in z'n meest ideale vorm is alweer lang geleden. Ik denk dat deze gameserie – z'n twee iteraties en de hele, tienjarige geschiedenis meegeteld – z'n absolute top heeft bereikt in 2015 met The Taken King. Voor die tijd leek Destiny een lege, soms wat nutteloze grind met fantastische gunplay en prachtige visuals, settingen en andere esthetische pracht. Toen de game met TTK eenmaal een overzichtelijk questsysteem had met een verhaal waar je patat van kon maken, was Destiny misschien een wat meer standaard MMORPG geworden, maar wel eentje met duidelijke doelen en overzicht.

Tussen toen en nu, Destiny 2: The Witch Queen, is er ontzettend veel veranderd. Er zijn nieuwe dingen bijgekomen, maar er is ook minstens zoveel teruggedraaid naar oude systemen en zelfs heel veel simpelweg verdwenen. Destiny 2 is altijd in flux, altijd in beweging, als een soort Experiment As A Service. En bij elke review van bijna elke uitbreiding probeer ik weer alles wat er anders is in kaart te brengen, waarbij ik tracht te bepalen of het daarmee ook leuker is geworden, of beter. In het geval van The Taken King, zeven jaar geleden, was dat nog vrij simpel. Maar sindsdien is het nooit meer zo eenvoudig geweest...

Just Glaivin'

Laat ik het alsnog simpel proberen te houden: ik vind slaan leuk! En als je mêlee ook nog kunt combineren met plasmaballen afschieten als een soort Stargate-reject, dan vermaak ik me helemaal opperbest. Ik heb het natuurlijk over de Glaive, het nieuwe wapentype in The Witch Queen, dat de lol van meppen zoals met power swords (geïntroduceerd in, jawel, The Taken King) combineert met ranged aanvallen. Het wapen past echt perfect bij het mythic sci-fi-aspect van Destiny, want het voelt zowel futuristisch als fantasy-achtig aan. Bovendien introduceert The Witch Queen met dit wapen het nieuwe crafting-systeem, een leuke toevoeging die – heel Destiny-ig – nodeloos ingewikkeld is gemaakt. Als ik het hier zou moeten uitleggen en de balansproblemen uit de doeken zou willen doen, dan heb ik serieus in een oogwenk deze pagina's gevuld met wat lijkt





weetje • weetje

In totaal, als je alle content van Destiny 2 gekocht hebt de afgelopen vijf jaar, heb je zo'n 400 euro betaald voor de game. Maar hey, het is een service!



op half-wetenschappelijk, half-zweverig jargon. En mensen die deze uitbreiding nog niet hebben gespeeld zouden er geen derpie Deepsight van snappen. Komt erop neer dat wapens craften in Destiny 2 zowel qua logica als wat betreft de interne economie van de game nog als een malle bijgeschaafd dient te worden. Echt met een industriële schaafmachine zo krachtig dat die binnen drie seconden je bovenlichaam tot een hoopje bloederig schaafsel reduceert. Verder wel een leuk idee, dat wapens craften!

Enter the Void... 3.0

Over schaven gesproken, ook Void 3.0 is een goed voorbeeld van in hoeverre Destiny 2 nog steeds werk in uitvoering is ondanks de fikse update. Deze power wordt namelijk gelijkgetrokken met Statis, een set krachten die toegevoegd is met de Beyond Light-uitbreiding van 2020 en sindsdien behoorlijk OP is vergeleken met de andere 'elementen'. Leuk dat Statis en Void nu evenredig krachtige, gelijkwaardig te customizen powers zijn, maar Arc en Solar dan? Tja, dat zal met een toekomstige update wel bijgeschaafd worden, want die komt er zéker, dat blijkt wel uit de cliffhanger aan het einde van The Witch Queen-campaign. Waarmee we bij het meest interessante gedeelte van deze Destiny 2-uitbreiding komen, jawel, de Story Missions! Als je ook maar enigszins ervaring hebt met Destiny-campaigns dan weet je dat dit in de regel vaak een paar redelijk onderhoudende schietmissies zijn met een nogal abstract, verwaarloosbaar verhaal. Normaal gesproken verre van het meest interessante gedeelte van een Destiny-uitbreiding dus, met uitzondering van – ja, daar heb je hem weer – The Taken King. En het zal wel aan de koninklijke titel liggen, maar ook dit keer is de campagne verre van een ondergeschaaf... eh, ondergeschoven onderdeel.

> "Bungie heeft de campaign op een andere manier interessant weten te houden."

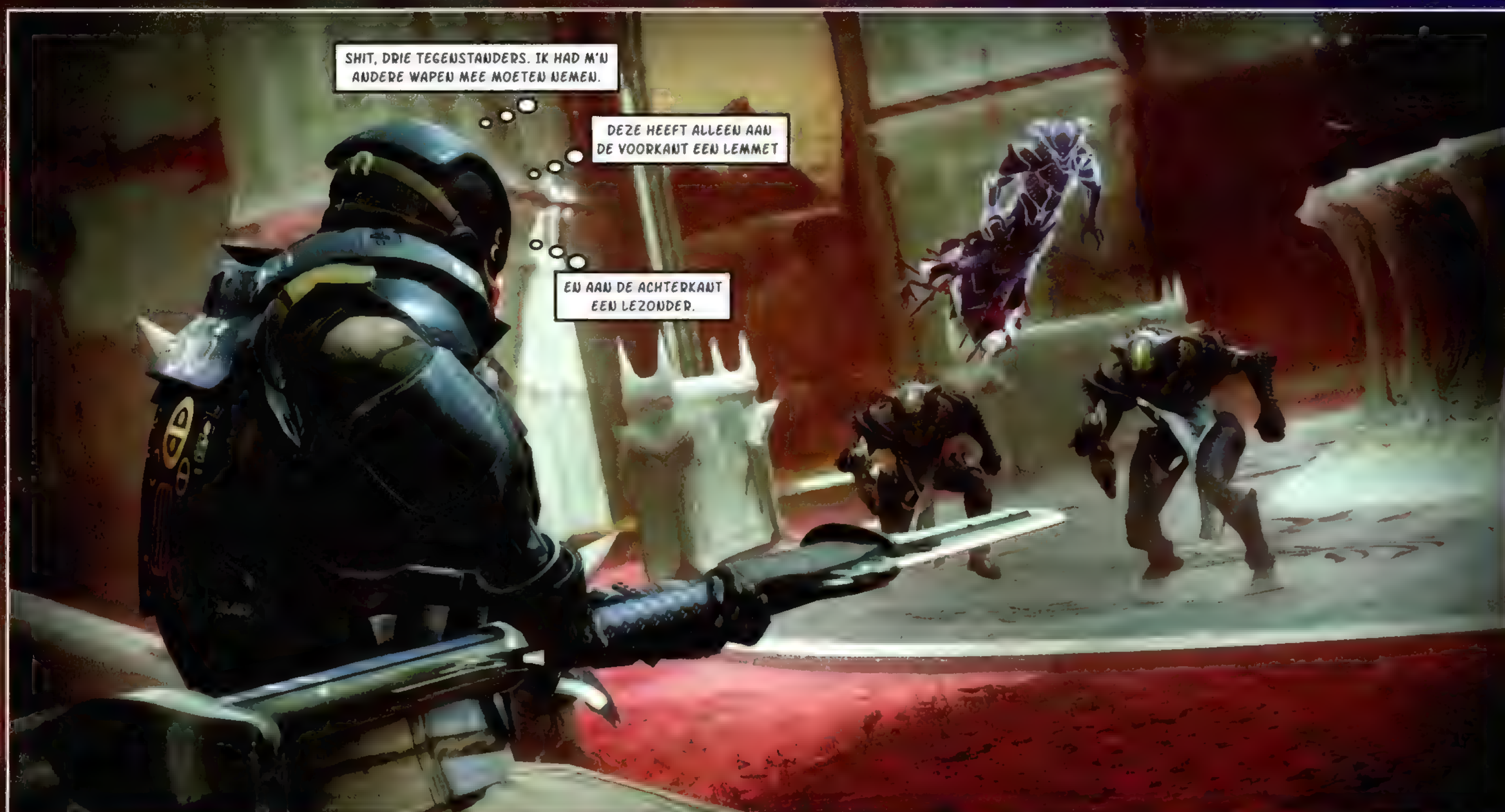
Zusters doen het zelf

De jacht naar Savathûn, AKA The Witch Queen, de zus van Oryx, AKA The Taken King, is niet een standaard Destiny-campagne. Ja, het heeft wederom indrukwekkende omgevingen, met epische vergezichten die niet zouden misstaan op de cover van een death metal-album. En ja, het verhaal ontvouwt zich ook dit keer voornamelijk via de gesprekken die je Ghost heeft met andere personages. Gewauwel over Light, Darkness, The Witness en The Traveller dat ik nog steeds moeilijk te volgen vind, maar best cool blijkt te zijn als je bereid bent er een diepe duik in te nemen. Ter- »

VOICE-ACTING FRUSTRATIES

Toen Peter Dinklage (Game of Thrones, Avengers: Endgame) in de eerste Destiny werd vervangen door fucking Nolan North als de stem van Ghost, zat ik al een potje behoorlijk te vloeken. Want wát een degradatie is dat zeg! Vervolgens maakte Bungie het nog bonter door Nathan Fillion (Firefly, The Suicide Squad, Halo) z'n personage Cayde-6 af te killen, en hem in z'n laatste missies door iemand anders dan Fillion in te laten spreken!!!! Ik was, als groot fan van de man (had ik je al verteld dat ik hem een keer heb ontmoet op een Microsoft-feestje in LA?) gechoqueerd, kan ik je vertellen!
Maar Bungie flik het gewoon weer door in The Witch Queen een grote rol te geven aan Ikora Rey, maar haar tegelijkertijd niet langer door Gina Torres (Firefly, Suits, Westworld) te laten vertolken! What the actual fuck...
Kijk, ik snap heus dat deze acteurs duur zijn en ze meer vragen als ze meer tekst krijgen. Maar inmiddels is Lance Reddick (The Wire, Fringe, Horizon Forbidden West) nog de enige, échte, overgebleven ster in Destiny 2, terwijl de game in 2014 nog vergeven was van de star power. Want ook Bill Nighy, Frank Langelle en volgens mij zelfs Lennie James zijn inmiddels stilletjes verdwenen... Doodzonde toch? Anyone?





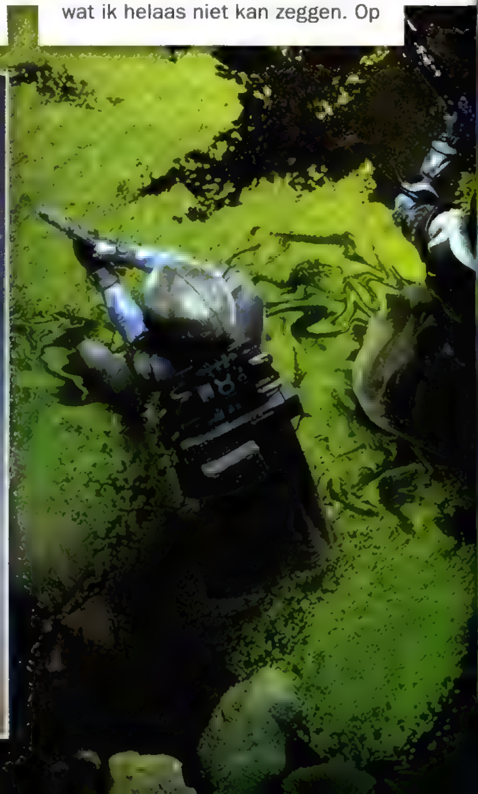
wijl dit plaatsvindt neem jij de een na de andere Scorn, Lucent Hive en Cabal voor je loop. Want ondanks dat Bungie het heeft over "new enemies", vecht je gewoon weer tegen (variaties op) óverbekend alien-tuig van het soort waar we al sinds 2014 tegen knokken. Dat is dus allemaal zeker niet nieuw, maar Bungie heeft de campaign op een andere manier interessant weten te houden. Enigszins vergelijkbaar met de Raids van Destiny, introduceert praktisch elk level in The Witch Queen namelijk een paar nieuwe 'mechanics', gimmicks of andere geinige snufjes die wat variatie bieden op het nog immer soepele schietwerk. Denk aan 'Deepsight', een kracht die je moet activeren om verborgen platformen en schietschijven te kunnen zien. Of de terugkeer van Relics, zwaarden die je dit keer nodig hebt om bepaalde objecten kapot te slaan die je voortgang in de weg staan. Het zijn kleine toevoegingen die niet altijd super boeiend zijn en op een gegeven moment een beetje vervelend worden (ik kan inmiddels geen Deepsight meer zien!), maar ze komen allemaal wel op slimme wijze samen tijdens een awesome, en vaak fucking pittig, eindbaasgevecht op het einde van het level.

> **"Petje af voor de extreme, maar nog wel rechtvaardige Legendary-moeilijkheid. En voor Tjeerd."**

Pittig? HEET!

Die eindbaasgevechten aan het einde van bijna elk level in The Witch Queens campaign zijn overigens alleen pittig als je voor het 'Legend'-uitdagingsniveau gaat. 'Pittig' is zelfs het understatement van het jaar voor deze manier om de meer ervaren spelers in Destiny 2 knalhard uit te dagen, want je moet écht een fucking legende zijn om het verhaal op deze nieuwe moeilijkheidsgraad uit te kunnen spelen. Zoals Tjeerd al terecht opmerkte: "Iedereen heeft het over de moeilijkheidsgraad van Elden Ring, maar probeer Destiny 2 - The Witch Queen eens solo op Legendary." Het is die Friese doorzetter wel gelukt om alle missies op Legendary te spelen, iets wat ik helaas niet kan zeggen. Op


Medewerker van een nutsbedrijf die erachter komt dat hij een notenallergie heeft - 2022, ingekleurd.



een level genaamd The Ghosts moest ik het namelijk opnemen tegen Brutiks, een Scorn die het bijzonder heet onder mijn voeten maakte, en na ongeveer dertig keer aan hem ten prooi te zijn gevallen besloot ik hulp in te schakelen via de Destiny-app. Ik had hier gewoon geen tijd voor! Geloof me, het kostte ongeveer 30% van mijn koppige trots om willekeurige vreemdelingen te vragen mij bij te staan, maar samen met Bayoumi en nog een random persoon is het dus wel gelukt. Maar goed, ze bleven niet hangen voor de volgende missie en toen ik weer op een eindbaas stuitte die me met zijn tig hulpjes meerdere keren om zeep hielp, schakelde ik met pijn in mijn hart een tandje makkelijker. Eenmaal op Classic gleed ik natuurlijk door die campaign heen als een hete katana door een mals stuk wagyu, en kreeg ik een stuk minder beloningen, maar hey... Ik heb het geprobeerd en ben al best trots op die drie missies die me wél gelukt zijn op deze extreme moeilijkheidsgraad. Petje af voor de extreme, maar nog wel rechtvaardige Legendary-moeilijkheid dus. En voor Tjeerd.

weetje • weetje

Destiny 2 loopt nu alweer langer dan z'n voorganger ooit gedaan heeft. Het eerste deel lanceerde namelijk in 2014 en ging in 2018 ter ziele, terwijl het vervolg in 2017 gereleasd werd en nu dus aan zijn vijfde jaar bezig is.

Wat heb je dan?

Natuurlijk heeft The Witch Queen nog wel het een en ander te bieden naast de campaign en zijn extreme moeilijkheidsgraad, zoals (Exotic) Quests, een Strike, activiteiten in het nieuwe Savathûn's Throne World en eh, tja... wat nog meer? Voor de Year 5 Dungeons moet je extra betalen, er zijn verder geen nieuwe Crucible-modi en ook Gambit blijft onveranderd, terwijl er ondertussen een hoop content de inmiddels bekende 'Vault' in gaat om misschien nooit weer terug te keren. Natuurlijk is er nog wel een Raid (zie kader), want dat mogen we wel verwachten, maar toch zit ik hier weer een optelsommetje te maken van deze nieuwe uitbreiding. Iets wat ik eigenlijk altijd doe als het op nieuwe Destiny-content aankomt, omdat het nooit meer zo goed, compleet en veel heeft gevoeld als The Taken King. Maar, zoals altijd bij Destiny, is er altijd nog hoop op meer in de toekomst... ✪

HET ONVERMIJDELIJKE: VOW OF THE DISCIPLE

Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling-Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invulling Dit is tijdelijke invullingDit is tijdelijke invulling

SCORE 78

Deze uitbreiding van Destiny 2 moet het voor de verandering eens hebben van z'n hele dikke campaign, die door de Legendary-moeilijkheidsgraad een van de meest uitdagende stukken Destiny-content ooit is. Verder is er niet bar veel nieuws en voelt The Witch Queen vooral weer als een aanloop naar nóg meer Destiny 2.

WOUTER

De campaign kan je in een etmaaltje ownen, maar voordat je Light Level 1530 bent voor de raid...

20-30 UREN

16

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
BUNGIE
1-6 SPELERS ONLINE
OUT NOW

TOTAL WAR: WARHAMMER III

DAARHAMMER

GOLD AWARD

De Total War: Warhammer-games zijn de enige waar onze verticaal beperkte Belg Raf ooit zonder morren een Dwarf-campagne in koos. Nu die strategische fantasy-trilogie zijn sluitstuk krijgt, oordeelt hij met Wouter – de baard zegt Dwarf, de blik zegt Orc – of het een afscheid in schoonheid, dan wel een sisser is.



Ruwweg 50 uur diep in mijn eerste campagne – met Kislev, de Ice Court-factie als je het precies wil weten – knalt er een pop-up open. "Defeat!" lees ik. "Another faction has cast out Be'llakor and captured Ursun's remnants for themselves." En moest het nog niet helemaal ingezonken zijn staat er nog "The campaign is lost!" Op een of andere manier is Warhammer III erin geslaagd om een van mijn favoriete strategy-kicks van de voorbije jaren te linken aan de 'ga terug naar start'-kick van Returnal, mijn favoriete game van 2021. Alleen weet ik nog niet zo zeker of ik daar zo blij mee ben.

Al na een paar uur in de tutorial van Total War: Warhammer 3, eigenlijk een soort mini-campagne die lekker veel ondersteund wordt met expositie, kom ik tot een aangename conclusie: ik ga echt lekker op het verhaal dit keer! Omdat ik dankzij de sterke set-up volledig op de hoogte ben van wat er op het spel staat, met Ursun de Berengod en alles (jeweettoch), is de keuze voor een factie des te lastiger. Met de Daemons of Chaos zet je eigenlijk het verhaal voort van de Ungol-prins Yuri, de hoofdrolspeler van de tutorial, dus dat is een zeer aanlokkelijke optie. Maar de hele levensinstelling van de hedonistische Slaanesh staat me ook wel aan, terwijl de ranzigheid van de ziekelijke Nurgle eveneens een zekere aantrekkingskracht heeft. Waarom m'n keuze toch valt op de Ogre Kingdoms, met als Lord een vrij volslanke dude die eruit ziet alsof hij alle psychopaten in The Hills Have Eyes, Resident Evil 7 én House of 1000 Corpses heeft opgegeten... eh, kan ik je niet vertellen. Misschien omdat hun simpele einddoel, de God Bear gewoon op willen vreten, lekker vulgair is?

Intussen zie ik die Kislev-campagne als een leerschool en loop ik nek aan nek met een van de Ogre Kingdoms in de race naar de god-beer. Een ras waarvoor je vier demon prince-zielen moet gaan halen in evenveel chaos realms. Heel even overwoog ik nog om



TIP VAN WOUTER:

Houd je van customizen, wil je een fijne doorsnee hebben van alle demonische facties in Warhammer 3 en heb je niet de tijd om alle facties te doorspelen? Probeer dan niet speciaal te doen en ga gewoon voor Daemons of Chaos. Uiteindelijk is deze campagne het hart van de game met haar Frozen Throne-achtige verhaal.



"Het aantal speelbare rassen en facties, met elk hun unieke unit-rooster en vooral unieke mechanieken, leek al na de eerste Total War: Warhammer indrukwekkend..."

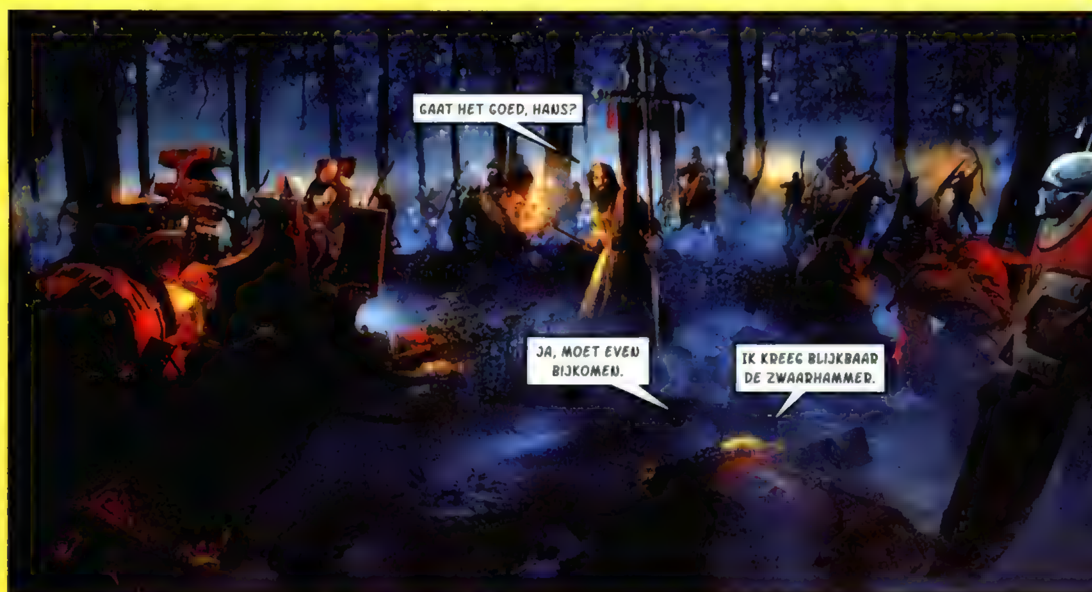
met die andere Kislev-factie, de Great Orthodoxy, voor een rematch te gaan, maar ik koos uiteindelijk voor de op feodaal China gebaseerde Grand Cathay. Die introduceert met zijn Yin-Yang, karavanen en wereldkompas maar liefst drie nieuwe spelmechanismen. En als deze trilogie voor één ding de hemel ingeprezen moet worden is dat het wel. Het aantal speelbare rassen en facties, met elk hun unieke unit-rooster en vooral unieke mechanieken, leek al na de eerste Total War: Warhammer indrukwekkend. Dan volgden de DLC's voor die game, Warhammer II met meer DLC's, en nu stapelt nummer III er weer zo'n topper bovenop.



Ook de Ogre Kingdoms doen het op hun eigen manier en deze factie heeft vooral mechanieken die gebaseerd zijn op hun obsessie met vlees. De vreetzakken leven voor niets anders dan hun enorme eetlust (ik ook op de meeste zaterdagen) en je bent dan ook vooral bezig hen tevreden te houden door 'Meat' te genereren. Deze resource kan vervolgens op verschillende manieren ingezet worden. Geef bijvoorbeeld een vreetfeestje voor een veldslag, een 'Pre-battle feast', zodat je Ogres lekker kunnen schranzen voordat ze ten strijde trekken, en ze vallen sneller en harder aan. Of offer wat overtollig vleesch aan The Great Maw, de godheid die de Ogres zowel vrezen als aanbidden, in ruil voor handige bonussen. Meat is echter vooral een noodzaak, want Ogres vreten doodleuk elkaar op als ze niet gevoed worden. »

TIP VAN RAF:

Maak de eerste realm die je induikt die van de Dark Prince. Doe dat zodra die opent, stoot door tot vlak voor de finale – en laat je dan omkopen met +25 control in elk van je provincies.





Verder kunnen de nomadische Ogres kampen bouwen die dienen als een nederzetting, compleet met alle mogelijke upgrades en gebouwen. Voelt een beetje gek en tegen de regels, dat dit gewoon zo kan na zoveel Total Wars, maar het kan toch echt. Tot slot zijn er Contracts, maar dat is in de praktijk niet meer dan een extra set quests onder een andere naam. Toch, voor een Pre-orderfactie als de Ogre Kingdoms; geen slechte buit aan nieuwe spelmechanismen.



Helemaal zonder frustratie is een Total Wargame nooit en ook deze telt wat foutjes. Op de campagnemap lijkt de AI-oppositie minder onverklaarbare dingen te doen (op voorwaarde dat je niet op easy speelt), maar in de tactische real-time veldslagen laat de vijand zich misschien nog iets te makkelijk kiten. Vooral in de volledig omgegooide belegeringen volgt de AI niet altijd de best mogelijke aanpak. Meestal doe ik daar echter mijn voordeel mee, en die nieuwe manier om niet-ommuurde steden of nederzettingen in te nemen (of te verdedigen) is onwaarschijnlijk veel beter dan hoe die voorheen als een 'gewone' slag uitgevochten werden. Maar goed, terug naar kritiek. Zoals de impact van de diverse smaken Chaos-corruption op niet-Chaos-facties.



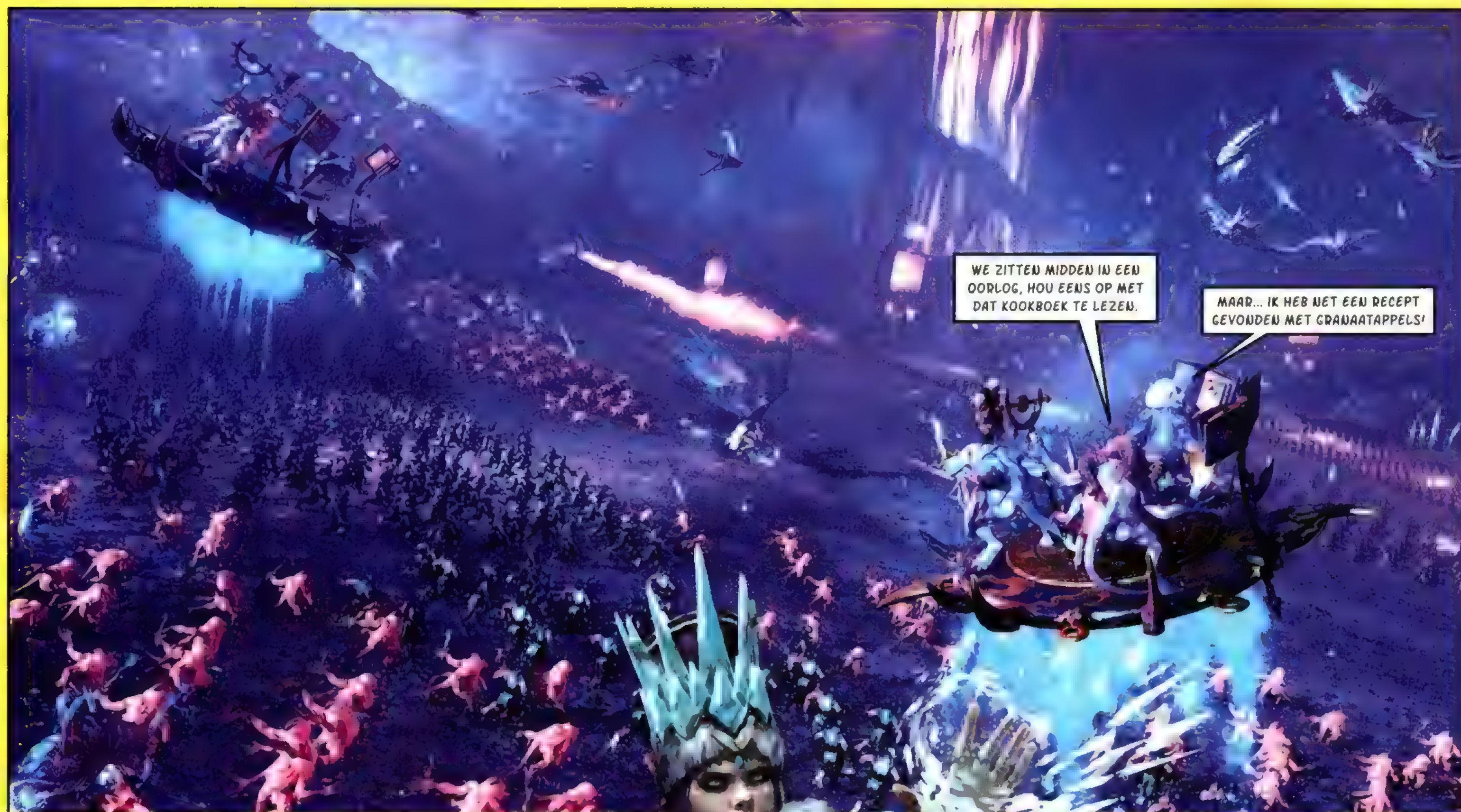
De belegeringen waren inderdaad het zwaktepunt van de vorige Warhammers, dus ook ik ben zeer tevreden dat deze veel te lange en saaie gevechten een ding van het verleden zijn. Verder zijn de battles wederom vertrouwd goed, met een keur aan volslagen gestoorde units, en ik heb weer genoten als ik inzoomde op de gevechten om de animaties in de fantasierijke oorlogen van dichtbij te aanschouwen. De aap-/zombie-achtige Gorgers die een bataljon Greatswords van The Empire binnenspringen, of alleen al een Gnoblar Scraplauncher in actie zien; voor mij is het nader bestuderen van deze details misschien wel het leukste van de Total War: Warhammer-reeks.

"De nadruk op demonen en chaosmonsters is een lust voor het oog."



WAT JE VAN BEREN LEREN KAN

De Kizlev-factie is duidelijk geïnspireerd op de Russen, dat hoor je wel aan hun accenten en wordt duidelijk aan hun kostuums en architectuur. Ook het vereren van een Bear God is iets dat Slavische volkeren in het verleden schenen te doen, terwijl er tegelijkertijd legendes rondgingen over mensen die in beren werden veranderd omdat ze zich misdroegen, zogenaamde turnskins. Daarnaast is er natuurlijk de Russian Bear, die al sinds de 16de eeuw gebruikt wordt als een symbool voor de Ruski's. Ronald Reagan gebruikte in 1984 bijvoorbeeld de beroemde 'Bear in the woods'-advertentie, waarin hij de dreiging van de Russen erkende. Goed, daarmee wordt het allemaal weer veel te serieus en actueel allemaal, helemaal tegen de belofte in Wouter zijn redactioneel in! Dus laten we maar eindigen met een beer-spoom: Paddington! Ja, Paddington is leuk.



En dat is ook het ook dit keer weer, want de nadruk op demonen en chaosmonsters is een lust voor het oog, hoewel ze af en toe ook een beetje te bizar en 'warped' eruitzien. Sommige van de gedrochten die onder de legers van Tzeentch vallen bijvoorbeeld, zijn ongeveer net zo lelijk als de naam van hun Legendary Lord onuitspreekbaar is.



Ik ben nog niet helemaal mee met de urgentie die me in dit deel dwingt om een oog op de doomsday-klok te houden. Al moet ik toegeven dat het meer gewicht legt op elke strategische keuze, zelfs diegene die je in het begin van je campagne maakt. Overhaaste expansie of te ambitieus zijn in de Realms of Chaos is zelfmoord, maar neem te veel de tijd en je wordt misschien getrakteerd op die "The campaign is lost!"-pop-up. Speel jij je Total Warhammer liever op je eigen tempo en vooral met het oog op dominantie, dan is het gewoonweg even wachten op het moment dat dit stuk van de spelwereld aan de twee vorige gekoppeld wordt. Dat wordt dan waarschijnlijk ook de datum dat ik een half jaar vrij neem.

TIP VAN WOUTER #2:

Hoewel makkelijke gevechten ook leuk zijn... Denk aan je naasten en gebruik af en toe 'auto resolve'. Voorbijgaande tijd krijg je niet meer terug.



Ik werk het beste onder tijdsdruk, maar ik speel er liever niet onder. En hoewel work & play wat mijn werk betreft elkaar flink overlappen, ben ik ook niet verzot op het risico op een gefaalde campaign omdat ik niet snel genoeg was. Nou zijn de excursies naar de Chaos Realm niet zo onvergetelijk als ik gehoopt had en zag ik graag een campaign die iets meer verhalend opgebouwd was zoals de tutorial. Maar al met al is Total War: Warhammer III weer een schier oneindig feest van tactiek en fantasie. Ik kan nog steeds moeilijk geloven dat dit het sluitstuk is van zonder twijfel mijn favoriete, tactische trilogie (zolang er nog geen XCOM 3 is). Maar zoals Raf al zei wordt ook dit deel aan de andere twee genaaid, wat in een map zal resulteren die zo onwaarschijnlijk episch en groot is, dat het op z'n minst nog een speluur of 250 van de Warhammer-liefhebber zal opeisen. Sorry, maar er is geen andere keuze.



SCORE 90

Met Warhammer III scoort Total War een hattrick waarbij elke goal de vorige overtreft... en de eerste was zeker geen kneusje. Niet perfect, maar in tegenstelling tot een recente shooter het bewijs dat bigger wel degelijk better kan zijn.

RAF



Om de heel verschillend gemotiveerde campagnes met het gros van de facties te spelen. Daarna ben je klaar om (hopelijk) de aan elkaar genaaide map onder jouw vlag te dwingen.

180+ UREN



BASICS

STRATEGIE
CREATIVE ASSEMBLY
1-6 SPELERS
OUT NOW

ELDEN RING

DOE 'M MAAR O

GOLD AWARD



Demon's Souls. Bloodborne. Sekiro. En natuurlijk Dark Souls 1, 2 en 3. Zes van de meest compromisloze, tijdloze en universeel geprezen games ooit gemaakt. Elden Ring is de zevende titel in deze reeks legendarische actie-rpg's en moet tegelijkertijd het hoogtepunt ervan worden. Professioneel masochist Samuel is ontelbare keren gestorven om te kijken of dat gelukt is.

Laat de epische, Tolkieneske naam je niet in de maling nemen: Elden Ring is gewoon Dark Souls 4. Je weet wel, Dark Souls, die serie actie-rpg's die door de meeste gamers wordt bestempeld als "die moeilijke game waarin je continu doodgaat, enzo", en waarvan bekeerden 'm beschrijven als "het bevredigendste dat gaming ooit heeft voortgebracht". Wie dus iets compleet nieuws verwacht van geestelijk vader Hidetaka Miyazaki zal teleurgesteld zijn, want de Souls-blauwdruk is (wederom) zo goed als een-op-een overgenomen. Je zult dus weer continu gefixeerd zijn op de linkerbovenhoek van je scherm om je health en stamina in 't oog te houden, terwijl je op acrobatische wijze dóór zwaarden, bijlen, klauwen en magische energiestralen duikt alvorens je zelf de tegenaanval inzet. En dat dus minstens een uur of 50. En, ja, dat is echt heel awesome. Echt.

Vakkundig

Het verschíl met Dark Souls zit 'm voornamelijk in... het bombast. Zo waren de Souls-games intens en duister, maar vooral ook melancholisch en soms zelfs wat ingetogen. Elden Ring, daarentegen, is Dark Souls op het spreekwoordelijke standje 11, en dat voel je al vanaf het titelscherm. Waar dé themanummers van de vorige games de toon wisten te zetten met (wat in ieder geval begon als) mooie pianomuziek, ontketent Elden Ring zo goed als direct een heel orkest, alsof je in medias res het hoogtepunt van een high budget Hollywood-film te horen krijgt. Dit bombast komt echter vooral terug in de omvang, schaal en ambitie van de speelwereld van de game, genaamd The Lands Between: die is namelijk vele malen groter dan we gewend zijn, maar voor het eerst in de geschiedenis van Souls ook volledig open. Ja, technisch gezien waren de werelden van de vorige games óók 'open', maar wel op een strakke, intieme, doolhofachtige wijze, waarbij de 'verkeerde' routes vaak vakkundig waren geblokkeerd. Het waren dus metroidvania's, eigenlijk. Elden Ring, daarentegen? Die valt deze keer meer onder het rijtje van Skyrim, Dragon's Dogma en Breath of the Wild.



Checkpoint

Vooral tijdens de eerste paar uur geeft dat een werkelijk magisch gevoel: je in een nieuwe Souls-wereld bevinden, om je heen kijken, overal prachtige stukken land en ontelbare points of interests zien, en voor de eerste keer ooit wérkelijk geen idee hebben welke kant je precies op moet gaan of wat de 'beste' route is. Elke game in Miyazaki's portfolio barst van de sfeervolle omgevingen, oogstrelende uitzich-

> **"In de kern – als je de paardrijritjes wegstript – is Elden Ring dus 'gewoon' Dark Souls 4."**

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | REVIEW

M JE VINGER

ten en veelbelovende skylines, maar dit is de eerste keer dat je al paardrijdend ook écht naar die bergen in de verte toe kunt gaan als je dat wil. Vorige games waren gewelddadige pelgrimstochten; Elden Ring is een daadwerkelijke queeste.
De emoties die deze prachtige doch ultra-vijandige wereld soms weet op te roepen zijn dan ook exáct de emoties die ik associeer met het beste van Souls, zoals de onmisbare combinatie van doodsangst, ontzag, nieuwsgierigheid en opwinding wanneer je eigenlijk naar X moet maar dan toch besluit om naar Y te gaan, daar vlak achter de horizon. "Shit, de vijanden hier zijn gigantisch en ik ben underleveld", denk je dan. "Maar... wat als ik een checkpoint vind of op geweldige loot stuit?!", denk je vervolgens nét ietsjes harder. Magisch, zo'n moed-verzamel-moment.

IT'S-A ME, TARNISHED!

Je kunt in Elden Ring springen. Nou lijkt dat een weinig interessante toevoeging, maar niets is minder waar: het voegt namelijk ook opties toe aan de combat. Vooral interessant is om tijdens een sprong een zware aanval te doen: bij sommige vijanden 'breekt' dit hun verdediging. Handig. Niemand hoeft echter bang te zijn dat de Dark Souls-combatdynamiek hiermee volledig omgegooid is, want ik ben geen enkel conflict tegengekomen die rare acrobatische sprongen vereist zoals bijvoorbeeld in Sekiro; je kunt de game dus gewoon nog spelen zoals Dark Souls. De mogelijkheid om te springen is vooral toegevoegd voor 't navigeren van de geografisch uiterst diverse open wereld, zodat je niet voor elk sprongetje je paard-geit Torrent hoeft in te zetten.



Dansen

Soms moest ik de controller gewoon even neerleggen. Niet uit frustratie of angstzweet, maar uit pure waardering voor wat er op mijn 65" 4K OLED werd getoverd. Zo ontsnapte ik tien minuten ervoor, met het hart bonkend in m'n keel, uit het verschrikkelijke Caelid: een vervloekt en letterlijk verrot land met een onheilspellende, rode hemel, inclusief wezens waarvan niet altijd te zien is waar het gezicht begint en de anus eindigt. Maar nu? Nu stond ik bij te komen op een heuvel in het noordelijkste puntje van het stralende Altus Plateau: een plek waar de bomen eeuwig herfst lijken te vieren en waarvan z'n gouden gloed continu versterkt wordt door de nabijheid van de glimmende, heilige Erdtree. In de verte zag ik de wieken draaien van wat molens; eronder stond een groepje oude, verhekste boerinnen op bezeten wijze om een vuurtje te dansen. Prachtig. Verknipt. Perfect.

Vingeren

Een paar uur later stond ik weer even stil, deze keer op een ánder heuveltje in een vreemde, nieuwe regio in het zuidoosten van 't land. Aan de horizon zag ik vervaarlijke vormen bewegen, dus ik pakte mijn verrekijker om wat informatie te vergaren. "Draken", zei ik hardop met een trillende stem. "Meerdere draken. Shit." Veel tijd om de informatie te verwerken kreeg ik echter niet, want de 'heuvel' waar ik op stond begon opeens »





» te bewegen. Wat ik in de verte gezien had was opeens het minste van mijn problemen. Dit was een onvergetelijk moment; een die zich organisch ontvouwde tijdens mijn speelsessie, dankzij de sadistische doch poëtische expertise van Miyazaki en de rest van FromSoftware. En dat allemaal in dezelfde game waarin je bijvoorbeeld ook magische spreuken kunt leren van een gigantische, religieuze schildpad met een mijter op. Je kómt wellicht voor de open wereld, maar je blijft voor de creativiteit waarmee het gevuld is. Want had ik jullie al verteld over de gigantische handen die soms onder de grond verstopt zitten en die je kunnen pakken als een goed verstopte berenklauw? Heerlijk traumatiserend. Wie goed oplet kan de topjes van de vingers uit de grond zien steken, echter. That's how you 'git gud'.

Halfgoden

En de bazen. Oh, de bazen! Ondanks dat veel ervan ondertussen zelfs bínnen de Souls-games wat cliché zijn – grote, demonische ridder, reusachtige wolf met een wapen in z'n bek, gigantische trol met een rots als wapen, etc. – weten vooral de halfgoden indruk te maken, mede ook door de tragische manier waarop ze door Miyazaki en George R.R. Martin geschreven zijn. Neem bijvoorbeeld de onvergetelijke Godrick The Grafted, die zijn minderwaardigheidscomplex omtrent z'n valse godheid probeert te compenseren door de lichaamsdelen van zijn vijanden aan zijn eigen lichaam te naaien. Hierdoor is hij niet alleen een groteske, vleesachtige massa geworden waar je nauwelijks nog een man in herkent, maar het zorgt ook voor een immense bossfight waarin meerdere armen twee reusachtige bijlen tegelijkertijd tegen jou inzetten. En dat alles nog vóór de tweede helft van het gevecht, waarin Godrick uit wanhoop maar de kop van een gestorven draak aan z'n arm vast maakt waardoor hij nóg monsterlijk wordt (en jou opeens ook kan bestoken met, basically, een mega vlammenwerper). Dát, dames en heren, is nou een bossfight.

SPAM DEZE TWEE TECHNIEKEN NAAR HARTENLUST!

Er zijn veel tips die ik kan geven om beter te worden in games als deze, maar de twee die uniek zijn aan Elden Ring zijn: maak veel gebruik van Spirit Summons en Guard Counters! Spirit Summons zijn (upgradebare!) NPC's die je oproept om tijdelijk zij aan zij met je te vechten. Zelfs als ze niet zo sterk zijn kunnen ze super handig zijn, want de paar seconden die ze bijvoorbeeld een baas afleiden kunnen jou de perfecte kans geven om even helemaal los te gaan. Je kunt ze niet té vaak gebruiken aangezien ze best wat magiepunten (FP) kosten, maar die zijn makkelijk bij te vullen. En Guard Counters? Heel simpel: je drukt op R2, diréct nadat je een aanval geblokkeerd hebt met je schild. Je zult dan een krachtige tegenaanval doen, een die zwakkere vijanden vaak zelfs volledig uitschakelt. Deze move is niet altijd ideaal – hij is best langzaam, bijvoorbeeld – maar gezien het super makkelijk uit te voeren is én qua FP helemaal 'gratis' is, is het een absúrd goede tool voor elke krijger!

> **"Ambitieus als Elden Rings wereld overduidelijk is: het voelt qua gamedesign iets te vaak als een prachtig geproduceerde dévolutie."**



Geslepen metaal

In de kern – als je de paardrijritjes wegstript – is Elden Ring dus 'gewoon' Dark Souls 4. Wat geen klaaglied is, hoor, gezien de Souls-blauwdruk een tijdloze is, zelfs de slechtste Souls-game nog beter is dan 98% van alle andere videogames én ik met gemak een toekomst zou accepteren waarin ik als bejaarde Spanjaard Dark Souls 26 opstart op m'n PlayBox 420. Maar Miyazaki heeft bewezen de állermooiste diamanten uit te kunnen persen wanneer hij die formule ontstijgt: Bloodborne was een gotisch, Lovecraftiaans mééesterwerk, en ik denk dat er never-nooit meer een game zal uitkomen die het clashen van geslepen metaal zo perfect zal weten te vertalen naar iets speelbaars als Sekiro: Shadows Die Twice. Dat Miyazaki er met Elden Ring dus voor gekozen heeft om weer terug te keren naar zijn comfortzone, 'maar dan grootser', in plaats van dat hij weer kiest voor verfijning, focus en originaliteit, is in dat opzicht toch wel een klein beetje teleurstellend.

Overslaan

Dan is er ook nog het feit dat zo'n immense open wereld automatisch problemen introduceert waar de vorige games nauwelijks mee hoefden te dealen, waaronder balans. Die is qua uitdagingsniveau vaak namelijk volledig zoek. Een RPG-systeem waarmee de speler steeds sterker wordt werkt perfect in lineaire games (waarin de uitdagingen meegroeien) of metroidvania's (waarin je op subtiele wijze het juiste pad op wordt geleid) maar in een volledige open wereld? Oef. Het idee is dat je zelf continu op zoek blijft gaan naar de uitdaging die bij je huidige level en skillniveau past, maar in de praktijk zul je bijvoorbeeld enkele vroege gebieden per ongeluk overslaan, waardoor die later weer véél te makkelijk zijn. Of je zult je afvragen waar-



om je de eerste 30 uur van de game zonder te veel stress door de game kon wandelen, om daarná ogenschijnlijk alleen maar te kunnen kiezen uit "ga dood", "sterf" of "waarom ben je geboren?" De prachtige, organische moeilijkheidscurve van de vorige games is door de open wereld dus inherent foetsie. In ieder geval tot de vele wiki's hun guides hebben geschreven, maar, goed, waarom van een open wereld genieten als je online gaat opzoeken wat de 'beste' route is?

Elegantie

De open wereld van The Lands Between is dus een tweesnijdende zweihänder: enerzijds versterkt hij vaak de avontuurlijke epiek waar dit soort games om bekend staan, maar anderzijds breekt het wel volledig met de oh-zo gewaardeerde strakheid, elegantie en cadans van Miyazaki's legendarische leveldesign. Noem me ouderwets of een starre elitist, maar ik vind een kleine wereld als Lordran, die op werkelijk ingenieuze, haast M.C. Escher-achtige wijze met zichzelf verbonden is, véle malen imposanter en spannender om te spelen dan "deze kaart is gigantisch, yo".

Ambitieus als Elden Rings wereld dus overduidelijk is: het voelt qua gamedesign iets te vaak als een prachtig geproduceerde dévolutie. In Dark Souls ken je de wereld op een gegeven moment gewoon uit je hóófd; in Elden Ring denk je rond uurtje 40 "effe weer op de kaart kijken waar ik heen moet en welke gebouwtjes ik heb gemist". Tja. En breek me de bek niet open over hoe vies de gewaarwording was dat ik, in een fucking Sóúls-game, m'n stick vooruit gedrukt aan het houden was zodat m'n paard bleef rennen, terwijl ik af en toe op driehoekje drukte om bessen en andere 'crafting materials' te verzamelen. Dat is Ubisoft-'gameplay', man. En het heeft, in mijn professionele mening, níks in een FromSoft-titel te zoeken.



Uitzonderingen

Vriendelijke herinnering dus dat 'groter' plus 'meer' zelden 'beter' betekent, en dat 'Dark Souls' plus 'gigantische open wereld' niet per se resulteert in 'Beste Game van het Universum'. Openwereldgames zijn (uitzonderingen daargelaten) al drie generaties lang hét gamegenre, maar het is goed om eindelijk toe te geven dat de keizer gewoon poedeltjenaakt is, en dat wij gamers niet zozeer vrijheid willen, maar de illusie ervan. Ik wil dus dat Hidetaka Miyazaki bij z'n leest blijft; dat hij de volgende keer gewoon weer focust op originaliteit en kwaliteit in plaats van deze prachtige doch iets te overdreven oefening in kwantiteit. (Waar blijft die mecha-Souls-game, bro?!) 'Beste Game van het Universum' is Elden Ring dus zeker niet geworden... maar gelukkig is 'de waarschijnlijke Game van het Jaar' een titel waar hij ook uiterst trots op mag zijn. Want, hé, het is Dark Souls 4! En is dat stiekem niet gewoon alles wat we diep van binnen willen? ✪

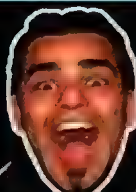
GO-TO MIJNEN VOOR UPGRADE-MATERIALEN, SACRED TEAR-KERKEN + SUICIDE RUNS

Het toffe van The Lands Between is dat het je blijft verrassen, maar dat betekent niet dat er geen patronen aanwezig zijn waar je slim gebruik van kunt maken! Sommige locaties hebben namelijk altijd dezelfde soort beloningen, dus zorg ervoor dat je altijd naar deze plekken zoekt als je een nieuwe regio betreedt. Zo bevat bijna elk kerkgebouw een zeldzaam item waarmee je de kracht van je helende toverdrank kunt versterken, dus rijd daar linea recta heen als je er eentje ziet. Zorg ook dat je elke mijn zo snel mogelijk doorspeelt zodra je er eentje gespot hebt, want die zijn altijd een uitbundige bron van stenen waarmee je je wapen kunt upgraden. Het upgraden van je wapen is de beste en snelste manier om meer schade te doen, dus doe dit altijd diréct. Ten slotte: schroom niet om 'suicide runs' te doen (vooral als je niet veel runes kunt verliezen). Dit houdt in dat je exprés met je paard een moeilijker gebied inrijdt om zoveel mogelijk items te vergaren voordat je dood wordt gemaakt. Het is een makkelijke doch spannende manier om al heel vroeg in de game een paar geweldige wapens, gear en upgrade-materialen te krijgen!

SCORE 90

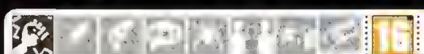
De gigantische open spelwereld is niet de wereldschokkende innovatie die we van FromSoftware hadden verwacht, maar gelukkig is de Dark Souls-fundering waar het overheen is gebouwd net zo sterk en verslavend als we van de studio gewend zijn. Het is het zevende stukje bewijs dat werkelijk niemand baasgevechten en epiek zo goed doet als Hidetaka Miyazaki.

SAMUEL



Je eerste playthrough duurt waarschijnlijk zo'n 50 uur. Wie alles wil zien, is minstens dubbel zo lang bezig.

75+ UREN



BASICS

ACTIE-RPG
FROMSOFTWARE/BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW




DE NOOB-VRIENDELIJKSTE SOULS-GAME?



Ik heb cumulatief ongeveer een Soulslike of twee gespeeld (een stukje Dark Souls 1 en 2, één procent aan Trophy's van de originele Demon's Souls, drie eindbazen van diens remake, de helft van Sekiro en een ietsiepietsje Bloodborne), dus vergeleken met Samuel ben ik geen expert wat dit genre betreft. Ik heb me vaak aan deze games gewaagd, maar heb simpelweg het geduld niet om ze uit te spelen, wat twee grote oorzaken heeft. 1: Er is narratief gezien amper motivatie om het einde te behalen, aangezien het verhaal in een soulslike op z'n zachtst gezegd minimaal is. 2: Ik heb geen zin om tientallen keren dezelfde, vaak fucking gevaarlijke route af te leggen naar een eindbaas, om daar eenmaal aangekomen onmiddellijk in de stress te schieten door de plots opzwellende, epische muziek en een beeldvullend monster. En deze aan paniek grenzende emotie wordt alleen maar erger door de wetenschap dat als ik het opfuck – wat zo goed als onvermijdelijk is – ik dat hele pokke-eind weer moet afleggen om hier überhaupt terug te komen! Nee, dit is niet het soort gevoelens waar ik naar op zoek ben in een game.

Ik was dan ook niet van plan me aan Elden Ring te wagen, want februari was al druk genoeg met releases zoals Horizon Forbidden West, Destiny 2: The Witch Queen en Total War: Warhammer 3, allle drie op hun eigen manier ontzettende tijdslurpers. Geen ruimte in m'n leven voor een soulslike! Maar, opgezweept door het enthousiasme van m'n vriendin, vrienden en redacteurs, heb ik toch maar een teentje in The Lands Between gedipt. Wat een hele voet werd. Totdat ik er tot aan m'n strot in zat en zelfs een tweede playthrough begonnen ben! Elden Ring lost namelijk de twee problemen die ik met het genre heb op: het heeft een ietwat substantiëler narratief om je door de eindbazen te loodsen, mede dankzij George R. R. Martin z'n bijdrage. En dankzij die werkelijk adembenemende, intrigerende open wereld hoef ik nooit meer 80 keer dezelfde route af te leggen op weg naar een wisse dood.



Waar Samuel het sandbox-element van Elden Ring dus een beetje verwaarloosbaar lijkt te vinden, vind ik het essentieel voor de beleving en heeft de worldbuilding mij volledig betoverd. Het zorgt ervoor dat deze Soulslike – voor de eerste keer in het genre – als een échte RPG aanvoelt: een game met een wereld propvol mogelijkheden. Er zijn veel meer opties dan voor de vierentwintigste keer proberen langs dat kutricheltje te manoeuvreren terwijl vliegende mantaroggen pijlen op je afvuren en je om elk hoekje een zwaard in je nek kan verwachten. Om uiteindelijk toch dood te gaan bij de eindbaas aan het einde! Nee, er zijn tal van plekken om te ontdekken, eindeloos veel gebieden om in te grinden, een flinke reeks quests om te voltooien, prachtige vergezichten om je aan te vergapen en eindeloos veel verborgen verrassingen in dit bizarre land. Heb je dat allemaal gedaan, dan probeer je gewoon nog eens die baas te klappen, dit keer met betere armor en een grotere health-balk. Kijk, dit is nou een RPG en nu voel ik de dingen die ik wíl voelen in een game!



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, *kun* je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Welke game zou GTA VI eigenlijk moeten worden van Jurjen?**
- A) Breath of the Wild.
- B) Kirby en de Vergeten Open Wereld.
- C) The Last of Us Part 2.

2 **Waar vergelijkt Peter de dialogen in Triangle Strategy mee?**
- A) Een borrel met Mark Rutte.
- B) Een potje sjoelen met Hugo de Jonge.
- C) Een coronapersconferentie.

3 **Waar staat NFT voor als het aan Martin zou liggen?**
- A) Non-Fungible Treetje-bier.
- B) Non-Fungible Taco's.
- C) Non-Fungible Technoviking.

4 **In de huid van welk ras kroop Raf zonder morren?**
- A) Nederlanders.
- B) Dwarfs.
- C) Orcs.

5 **Wat is het absolute toppunt van Destiny volgens Wouter?**
- A) The Take-Out King.
- B) The Burger King.
- C) The Taken King.

6 **Wat wist Jurjen voordat hij aan de nieuwe Kirby begon?**
- A) Dat Kirby-games (te) makkelijk zijn.
- B) Hij krijgt altijd trek van Kirby-games.
- C) Dat Kirby zijn tong wel móét gebruiken om die 'mouthful-auto' te besturen.

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DE COLLECTOR'S EDITION VAN DESTINY 2: THE WITCH QUEEN

MET GAMECODE VOOR EEN PLATFORM NAAR KEUZE ÉN EEN BLUE MICROPHONES SNOWBALL-MICROFOON

FLORIANS VR VIEW

REVIEW OCULUS QUEST (LATER NAAR PCVR)

ULTRAWINGS 2

Als je in virtual reality wil vliegen zou je aan de gang kunnen gaan met een peperdure game-PC en een aangepaste gamecode van Flight Simulator. Het kan echter ook een stuk laagdrempeliger, met Ultrawings 2 op de Quest!

Of nouja, eigenlijk kan je de games niet echt met elkaar vergelijken, want waar Flight Simulator een echte sim is (duh!), is Ultrawings 2 een super toegankelijke arcadegame. Maar vergis je niet, ondanks zijn cartooneske uiterlijk zit er veel meer diepgang in Ultrawings 2 dan je denkt.

In Ultrawings 2 begin je met een lullige helikopter en moet je naam voor jezelf zien te maken door het vrijspelen van geld, missies en vliegvelden. Als je genoeg knaken hebt verzameld kan je je eerste echte vliegtuigje kopen, met ook weer zijn eigen missies om te behalen. Deze missies hebben veel variatie en zijn ontworpen om de besturing van de verschillende vliegmachines onder de knie te krijgen.

Zo doe je onder andere events waarin behendigheid centraal staat. Hierbij moet je bijvoorbeeld zo netjes mogelijk door ringen vliegen, zo laag mogelijk over de grond vliegen zonder te crashen, zien te landen op lastige vliegvelden, in een ravijn vliegen en ga zo maar door. Hierbij gaat het vaak niet zozeer om tijd, maar om hoe secuur je kunt zijn in de lucht. Daar tegenover staan de actie-events, waarbij de besturing een tweede natuur voor je moet zijn omdat je de focus moet leggen op heel andere dingen. Zo moet je bijvoorbeeld ballonnen uit de lucht schieten met een pistool in je hand (en het vliegtuig dus met één hand besturen) en zijn er spectaculaire dogfights en pittige time-trials met belachelijke routes, waarbij je vaak ook nog eens trucjes moet uithalen met je vliegtuig.

Dan zijn er nog de super vermakelijke races met power-ups, op een soort tracks die me af en toe Mario Kart-vibes gaven. En al deze events zijn dus per vliegtuig verschillend! Er zit super veel content in de game; ik had na een kleine 20 uur pas alle vliegtuigen vrijgespeeld, maar nog niet eens een kwart van de events gehaald. En door de variatie ben ik het nog lang niet zat!

Ultrawings was tof om het feit dat je in VR kunt rondvliegen, maar dit nieuwe deel is daadwerkelijk een leuke gáme die ik iedereen van harte kan aanbevelen. Tenminste, als je er al een paar uurtjes hebt opzitten met een VR-headset op. Zo vrij rondvliegen in VR is niet voor beginners!

SCORE:



KOTSGEHALTE:







REVIEW OCULUS QUEST

MARINEVERSE CUP

Na mezelf kotsmisselijk te hebben gemaakt van alle loopings en barrel rolls, dacht ik even lekker te relaxen in Marineverse Cup. Niks chiller dan in een bootje op het water te dobberen, toch?
Het begon heel goed! Via een simpele tutorial worden de fijne kneepjes van het zeilen uitgelegd en de rustgevende omgeving en het kabbelende water zetten een fijne vibe neer. Klaar om de wereld te ontdekken! Tenminste, dat dacht ik. Ik wist toen namelijk nog niet dat ik nog steeds last kan hebben van motion sickness en zelfs zeeziek kan worden in VR. En dat is geen fijne combo!
Om het nog erger te maken kreeg ik ook een nare smaak in m'n mond van de 'gameplay' in Marineverse Cup. Het gaat namelijk eigenlijk alleen maar om races, die amper zo genoemd mogen worden. Ieder event ziet er zo uit: Je wacht bij de start op een goede zucht wind en slaat je zeil open. Zodra je de boei hebt bereikt draai je de zeilboot om, maak je wat simpele aanpassingen aan het zeil en vaar je weer terug naar de finish. That's it! Als je de tutorial hebt gespeeld, heb je de hele game gespeeld.
Het helpt daarbij ook totaal niet dat je niet echt in een race zit tegen andere spelers. Het is meer een simpele time-trial en zonder enige moeite doe je het altijd sneller dan de competitie. Er is wel ook een multiplayermodus, waarin je het tegen een andere speler kunt opnemen, maar daarvoor moest ik super omslachtig een account aanmaken in de game en na een aantal onverklaarbare errors heb ik dat maar opgegeven.
Dit soort activiteiten kan vaak juist goed uitpakken in VR, maar dat is bij Marineverse Cup helaas totaal niet het geval. Buiten dat er erg weinig game te vinden is, is het ook nog eens slecht uitgewerkt. Wie verzint er dat je beeld constant op en neer en heen en weer gaat? Ik snap dat je op een boot zit en dat de zee beweegt, maar dit is de eerste VR-game waarbij ik letterlijk zeeziek werd. Tel daarbij op dat de zeilboot onnatuurlijk beweegt en door de wind snel zachter en harder gaat, waardoor je ook motion sickness krijgt. Het is bijna knap hoeveel er misgaat in Marineverse Cup. De gameplay is ontzettend saai en het laat zelfs een doorgewinterde VR-gamer als mijzelf groen aanlopen. Deze game heeft dan ook alles behalve de wind in de zeilen. Badum-tsss! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

VOELT HET AL AAN ALS CURRENT-GEN?

FOUTE HUMOR, SNELLE ACTIE, DIKKE LOL



Titel: Shadow Warrior 3
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 44,99



Deel 2 van Shadow Warrior heb ik overgeslagen, dus helemaal op de hoogte ben ik niet van wat deze serie voor ontwikkelingen doorgemaakt heeft, maar **dit is gewoon een happy, humorvolle versie van Doom (Eternal).** En dat is helemaal geen slecht ding, want de snelle hypershooter-actie in de reboot van die klassieke FPS is heerlijk hectisch en intens vermakelijk.
Zo ook in Shadow Warrior 3, waarin je hoofdrolspeler Lo Wang erop los laat schieten en hakken terwijl hij genadeloos veel geinige en soms tenenkrommende one-liners eruit knalt. Als je Lo's katana gebruikt voor het betere chop-werk dan droppen de vijanden ammunitie, en schiet je ze tot bloederige pulp dan is health je beloning. Ondertussen slinger, spring en wall-run je door de kleurrijke arena's, of in de platformsequenties tussendoor, wat bij elkaar **een berg ongecompliceerd plezier** oplevert.
Best wel een harde aanrader dus, ook dankzij de slicke cutscenes die ongeveer even snel doordenderen als de gameplay, waarin een onnavolgbaar, debiel verhaal wordt verteld waarvan ik af en toe een verdwaalde Dragon Ball Z-vibe kreeg, gek genoeg. Daarbij vind ik het ook verfrissend dat dit gewoon een PS4-/X1-game is zonder een of andere bullshitty next-gen-upgrade waarmee de framerate met 3 omhoog gaat en je, als je goed met je ogen knijpt, kunt waarnemen dat het upscaled, checkerboarded 1440P is of whatever the fuck. **Shadow Warrior 3 doet niet aan bullshit** en is een vriendelijk geprijsde, bloederige achtbaanrit van een paar uurtjes. Everybody have fun tonight, everybody Lo Wang tonight!

SCORE:



UITERST LANGZAAM OPGESLOKT



Titel: Cyberpunk 2077 (next-gen-upgrade)
Platform: PS5, Xbox Series X/S
Prijs: 29,99



Als fervent speler van MMORPG's ben ik maar al te goed bekend met de term 'RP-walking', oftewel 'Role Play-walking': in plaats van de standaard snellere rensnelheid aanhouden, **kiezen sommige spelers er bewust voor om langzaam in de wereld rond te lopen.** Dat is namelijk een stuk geloofwaardiger dan die eeuwige longinhoud van de gemiddelde rennende personages, en draagt bij aan de 'immersion'. RP-walking associeerde ik door mijn tijd in World of Warcraft vooral met louche spelers die onuitspreekbare dingen met elkaar doen in de donkerste krochten van de inn in Goldshire – tot ik de next-gen-upgrade van Cyberpunk 2077 ging checken.
Waar ik in de meeste games altijd zo snel mogelijk van punt A naar punt B race en alleen langzaam loop bij o zo gevreesde escort-quests, **veranderde alles toen ik eenmaal Night City betrad.** Er druipt zoveel sfeer van die stad af dat ik niet anders kan dan me continu vergapen aan alles wat er om me heen gebeurt. Waarschijnlijk is het de setting; na het zien van Blade Runner werd ik halsoverkop verliefd op het schelle contrast tussen indrukwekkende technologie en neonlichten enerzijds en de grauwe, deprimerende kijk in onze toekomst anderzijds. Nu ik stapje voor stapje door Night City

GOLD AWARD

GA DIT SPELEN, FOR FOX SAKE



Titel: Tunic
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 29,99 (27,99 op PC)

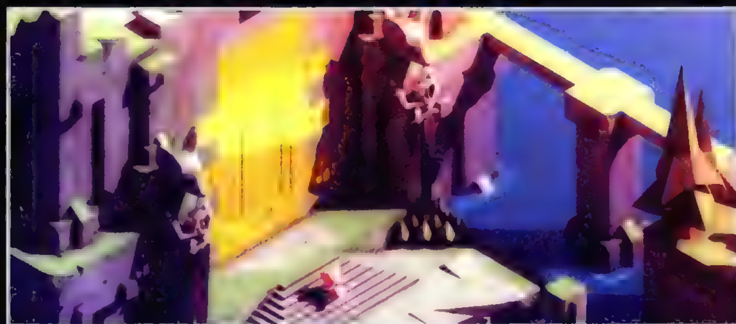
Wat een bizar charmant spelletje is dit zeg, en niet alleen op grafisch gebied. **Eigenlijk klopt alles aan deze action-adventure indiegame van Andrew Shouldice.** De besturing is intuïtief, de combat strak en het wereldje inspirerend. Eigenlijk is het grootste compliment dat ik kan maken **dat mijn hunkering naar een nieuwe 2D Zelda-game is afgenomen.** Iets waar de remake van Link's Awakening niet in wist te slagen, vreemd genoeg. Dat heeft grotendeels te maken met de relatief hoge moeilijkheidsgraad van Tunic. Want ondanks dat het er allemaal heel aandoenlijk uitziet, is het absoluut geen walk in the park. Gelukkig voel je je als speler volledig in controle van je personage. Rennen, steken en wegrollen. En nogmaals: rennen, steken en wegrollen. Net zo lang tot de vijand het loodje legt. **De puzzels zijn soms even zoeken, maar je voelt je als speler nooit echt in de zeik genomen.**

Ook het leveldesign van de game verdient een pluim. Zo is de gehele wereld met elkaar verbonden, maar kan je lang niet overal direct heen. Uiteindelijk ben je constant opzoek naar die ene plek waar je nu heen kunt gaan doordat je een nieuw wapen hebt gevonden of baas hebt verslagen. Verder **zorgt het Dark Souls-achtige checkpointsysteem ervoor dat de wereld te allen tijde interessant blijft.** Wanneer je sterft kom je tot leven bij het meest recente kampvuur en zijn alle verslagen vijanden weer springlevend. Dit houdt je constant op de voorvoetjes en daardoor voelt alle progressie als een overwinning.

Oh man, ik kan hier nog makkelijk drie pagina's over volschrijven, maar ik moet afronden. Conclusie: Ga die shit spelen, verplichte kost!

SCORE 90



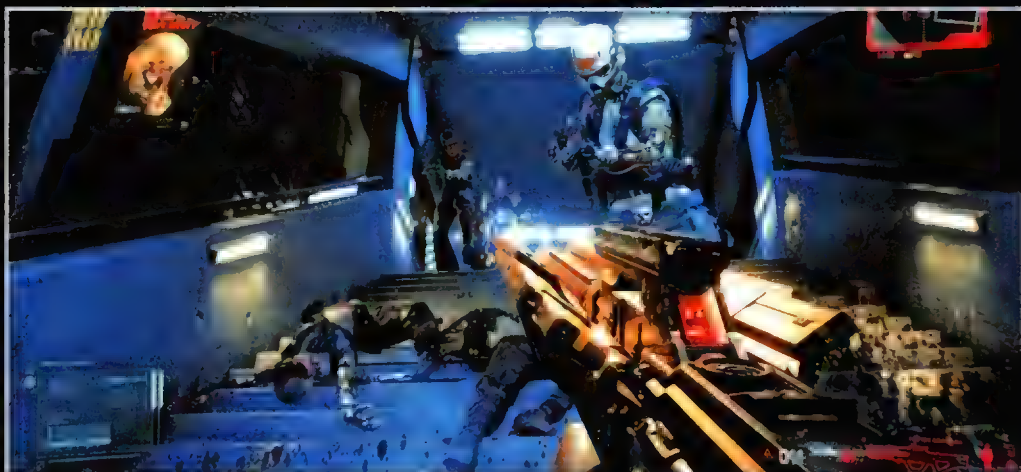


trek kijk ik naar alle posters, luister ik naar de tv-spotjes die overal en nergens afspelen, staar ik de NPC's in hun zielloze ogen, rijd ik zonder blikken of blozen twintig minuten met een NPC mee voor een quest en zuig ik elk mini-beetje lore dat ik kan vinden in mijn poriën. **Ik rijd in first-person in mijn auto rond, terwijl ik me nota bene aan de verkeersregels houd,** laat de black en death metal in mijn oren galmen (BLACK METAL OP EEN RADIOSTATION IN EEN FUCKING GAME? Raap me op) en slik het commentaar waar mijn trouwe compagnon Delamain me af en toe van voorziet. En praktisch om elke hoek vind ik wel weer iets wat het waard is om bij stil te staan.

Eigenlijk heb ik niet meer zo diep in een game gezeten sinds ik de Fallout-games compleet uitwoonde toen ik nog een tiener was. Ik was vergeten hoe verdomd heerlijk het is om even compleet op te gaan in een spelwereld, en real-life zaken als oorlogen en pandemieën waar ik dagelijks mee geconfronteerd word (ik werk ook als eindredacteur voor een nieuwswebsite) voor een paar uurtjes helemaal te vergeten.

Dat Cyberpunk 2077 niet de game is die CD Projekt Red ooit beloofde, boeit me op het moment eigenlijk vrij weinig. **Natuurlijk had ik ook die game gewild, maar ik heb me nog geen moment verveeld in deze prachtige stad,** die er nu nog beter uitziet en ook niet meer gepaard gaat met game-brekende bugs. En daarnaast neem ik alle gebreken voor lief. Het scheelt dus dat ik 'm niet hoefde te reviewen, want de overduidelijke minpunten en in het oog springende bugs laat ik langs me heen glijden zodra ik Cyberpunk opstart, en in het tempo waarmee ik de game doorloop zou ik pas na weken aan intensief gamen klaar zijn.

Zo, na al dat getyp is het tijd voor een ommetje.



OORDEEL:



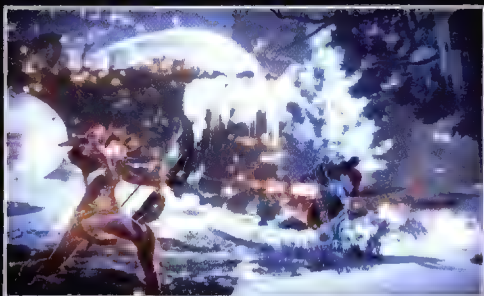



WAT IS HET TEGENOVERGESTELDE VAN GOTY?



Titel: Babylon's Fall
Platform: PC, PS4, PS5
Prijs: 69,99

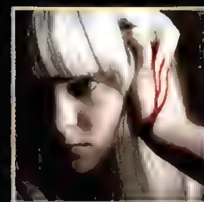
Babylon's Fall kent het meest verschrikkelijke stukje muziek dat ik ongeveer in mijn hele leven gehoord heb. En dat terwijl de soundtrack ongeveer het minst slechte aan deze game is, op de titel na. Want **Babylon's Fall, dat klinkt toch wel als een toffe game, niet waar?** Nou dat is het niet. Ik zou zelfs willen beweren dat dit het minst boeiende is dat ik in jaren heb gespeeld. Babylon's Fall is de meest saaie, ongeïnspireerde action-RPG die je ooit hebt gespeeld, met daarover heen een vreselijk, onbeschaamd laagje Games As a Service. Verrassend genoeg is het een titel van PlatinumGames, bekend van onder andere The Wonderful 101, Vanquish en NieR: Automata, maar **ik gok dat ze hun minst getalenteerde mensen hier op hebben gezet zodat ze een excuus hebben hen te ontslaan.** Okay, dat klinkt wat lomp, maar het is echt bizar hoe deze gerenommeerde ontwikkelaar zo'n intens saaie game heeft gemaakt.



De combat is verlammend repetitief met besturing die enorm contra-intuïtief en houterig aanvoelt, alsof PlatinumGames opeens vergeten is hoe ze Bayonetta en Metal Gear Rising: Revengeance gemaakt hebben. **Het character-design is een aaneenschakeling van de slechtste, goedkoopste JRPG-clichés** ooit en de voice-acting is vreselijk irritant, met crappy accenten en amateurs die vreselijke stemmetjes opzetten. Goede dialogen hadden het nog enigszins dragelijk kunnen maken, maar ik kon nog niet eens de aandacht opbrengen om naar twee opeenvolgende zinnen te luisteren. En de graphics? Echt zonder overdrijven op z'n best PS3-launch-window-kwaliteit.

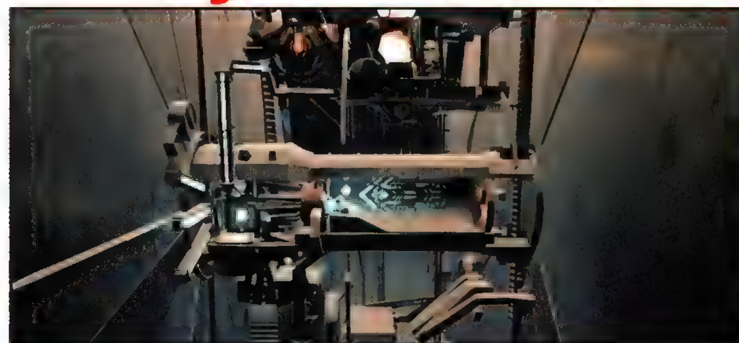
Wat een bagger dit. **Op zich wel verfrissend om weer eens onvervalste troep te spelen**, dat wel, maar dat verschrikkelijke muziekje dat speelt als de Sentinels van Babylon's Fall in een kroeg zitten, oninteressante shit spuiend, dat heeft me gewoon beschadigd. Niet alleen m'n oren, maar ook emotioneel. Wat de fuck, PlatinumGames?!

OORDEEL:





KIES HET RUIME SOP MET JE BOLLE MAN



Titel: Far: Changing Tides
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 43,95

De laatste jaren **ben ik boten in games steeds meer gaan waarderen.** Speedboten daargelaten gaan ze namelijk allemaal pleurislangzaam, waardoor je alle tijd hebt om de omgeving in je op te nemen en je personages te laten reflecteren op het verhaal. God of War gebruikte het om Noordse mythen te vertellen, Spritfarer om de bijna-doden te voorzien in hun laatste wens en **de nieuwe indiegame Far: Changing Tides laat de speler zelf helemaal tot rust komen.**

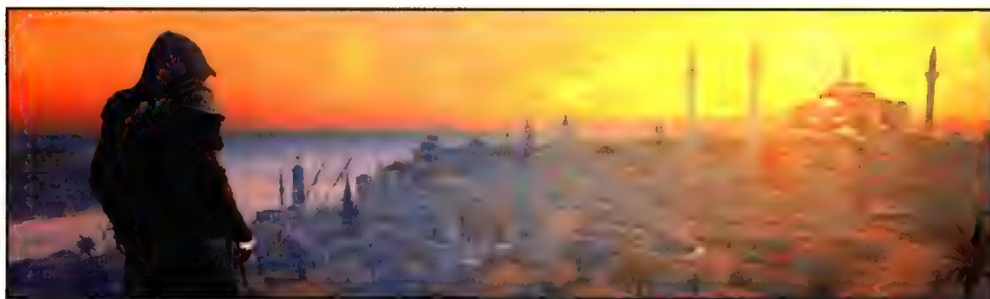
Wellicht ken je de voorganger van Changing Tides, Lone Sails. Die titel van het Zwitserse Okomotive werd in 2018 een kleine hit en was succesvol genoeg voor een vervolg. Misschien ben je een beetje in de war als je Changing Tides opstart: er is geen introductie, geen verhaal en niet eens een hud om je wegwijs te maken. **Je kleine, bolle mannetje wandelt maar in de rondte terwijl hij 2D-puzzels oplost.** Hoewel de game nooit de hoge hoogtes van Inside en Limbo behaalt, heeft het zeker dezelfde vibes.

Vervolgens kies je het ruime sop in een krakemikkige, metalen boot. Het doel? Nou, gewoon een beetje avonturieren en de boel micromanagen. Zorgen dat je zeil wordt gehesen, obstakels ontwijken, soms aan land gaan om een brug te hijsen en zelf in het water plonsen om je boot te upgraden. Dat laatste geeft het gevoel dat je ergens aan bouwt, een soort varend huis.

Maar het beste aan Changing Tides is de heerlijk rustgevende sfeer. Er zijn momenten dat er minutenlang niets gebeurt en je gewoon geniet van de schilderachtige waterlandschappen – vol gesloopte huizen en andere drijvende troep – en het heerlijke sound-design. De golven, de wind en de prachtige ondersteunende muziek maken het dit milde avontuur van vier tot vijf uurtjes absoluut waard.

SCORE:







OM OP EEN DAKTERRAS IN FLORENCE TE SPELEN



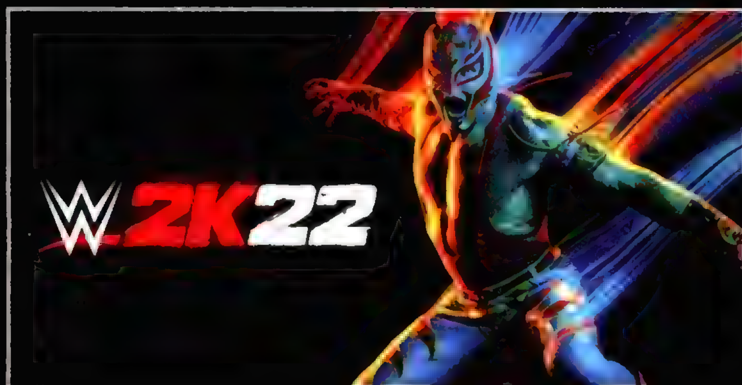
Titel: Assassin's Creed The Ezio Collection
Platform: Switch (eerder ook op andere platformen)
Prijs: 43,95

Ik zag laatst een TikTok van een guy die Assassin's Creed 2 speelt in Florence, en dat is precies waar Assassin's Creed: The Ezio Collection op Switch goed voor is. Je kunt namelijk op twee manieren naar dit soort ontiegelijk late ports kijken. Aan de ene kant speel je **drie openwereldgames van ruim een decennium oud, terwijl het genre ondertussen al stukken verder is.** De besturing voelt soms clunky en missies zijn repetitief, om nog maar niet te spreken van de overdaad aan icoontjes en torens op je map. Deze games zijn zo 'Ubisoft' als ze maar komen.
Aan de andere kant is het **een stukje geschiedenis, een ode aan Ubisofts creatieve hoogtijdagen.** Assassin's Creed is niet alleen een aangrijpend wraakverhaal over een charmante straatjongen, maar ook de blauwdruk van alle Ubi-games die erna kwamen. De levendige stad, de muziek, het nog altijd bevredigende free-runnen en het op combo's leunende vechtsysteem: menig Assassin's Creed-fan kijkt er met weemoed op terug.
Daarbij is het ontzettend fijn om een compleet verhaal te hebben – **weinig gamepersonages maak je letterlijk van hun geboorte tot hun dood mee.** Je begint in het tweede deel als beginnende Assassin, in Brotherhood maak je Ezio's grootste avontuur mee en in Revelations blik je als grijsaard terug op een turbulent leven. Dat de korte films Assassin's Creed Lineage en Embers zijn bijgeleverd, is een kers op de taart.

Maar moet je deze games nou halen? De meeste mensen niet. Behalve dat je ze waarschijnlijk al dubbel en dwars hebt gespeeld, zijn de PlayStation- en Xbox-versies grafisch superieur. Daarbij staat alleen Assassin's Creed 2 op de cartridge, de rest moet je alsnog downloaden. Verder zijn ze uitstekend speelbaar hoor, met amper framedrops op 30 fps en een nog altijd tijdloze artstyle. Dus wil je op een zwoele zomeravond op een dakterras in Florence of Rome deze iconische games spelen? Sure, doe je ding.

OORDEEL:





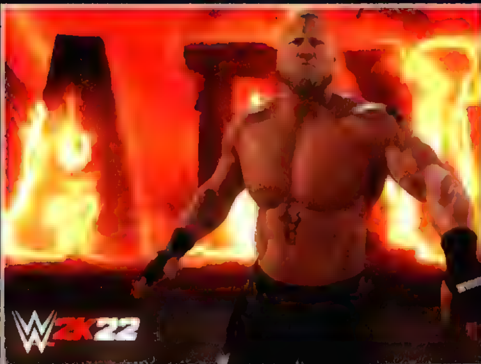


MAKE OR BREAK



Titel: WWE 2K22
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 59,99

Als worstelliefhebber moest je de afgelopen jaren flink op de tanden bijten; het was allemaal niet al te best, met als ultiem dieptepunt 2K20. Die game was (en is misschien nog steeds) een buggy bende en bovenal gewoon onspeelbaar. Voor 2K22 is het dus erop of eronder, want als dit deel weer van hetzelfde niveau is als 2K20, **dan zou dat wel eens het einde van de serie kunnen betekenen.**
WWE 2K22 is verre van perfect, maar het overslaan van 2K21 om zo wat meer tijd kunnen steken in het ontwikkelen van deze game is de beste keuze geweest die ze bij 2K hebben kunnen maken. WWE 2K22 is namelijk overall een leuke game geworden. Waar ik de laatste jaren na een kwartier verveeld was met het spelen van de serie, **ben je nu zo twee uur verder met het spelen van 2K22 en dat met een grote glimlach op je gezicht.** De gevechten zijn weer lekker snel en spectaculair, de controls makkelijker en gestroomlijnder en de visuals zijn indrukwekkend. **Combo's ram je nu rap uit de controller, reversals heb je geen reactiesnelheid van een F16-piloot meer voor nodig** en wanneer je gepind wordt door je tegenstander, kan je nu gewoon op een knop rammen, in plaats van een gekke gelukspuzzel proberen op te lossen. Veel beter als je het aan mij vraagt.
Daarnaast hebben ze zoveel content in de game gepropt dat de liefhebbers het komende jaar zich niet hoeven te vervelen. Een **carrière-modus, een showcase-modus met Rey Mysterio in de hoofdrol, je kan de manager uithangen** en zo kunnen we nog wel even doorgaan met opsommen. Genoeg te doen dus.



Maar het is en blijft natuurlijk een game voor 'de liefhebber'. Je moet wel een geschiedenis hebben met het kijken naar halfnaakte spierbundels met maskers op, anders heb je hier niks te zoeken. Ben jij net zo lijpo als ik ben? Dan kan je deze blind halen en ga je genieten, hard ook.

SCORE 80

PU 335 LIGT 27 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ZIJN SAMUEL EN FLORIAN TE VINDEN IN HET PARADIJS, WAAR NIEMAND HEN SCHIJNT TE KENNEN...
- SPOOKT RAF ROND IN DE MEEST GESTOORDE STAD IN HET OOSTEN VAN AZIË, WAAR HIJ HELEMAAL DE DRAAD KWIJT IS!
- DIT GELOOF JE NOOIT, MAAR ER HANGEN ECHT DE MEEST FUCKED UP, GETRAUMATISEERDE MONSTERS ROND IN JE ZAK.
- ZIET DE TOEKOMST IN EEN HEELAL HIER VER, VER VANDAAN ER VEELBELOVEND UIT, VINDT WOUTER.
- "WETGEVING IS MAAR EEN SPELLETJE." - PETER KOELEWIJN, APRIL 2022.
- GAAN WE RADICAAL DROMEN! HOE JE DAT DOET, KAN ALLEEN DE TIJD ONS VERTELLEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

GA ER EENS UIT!

Het draagt de naam museum, maar in het Van Gogh Museum mag je toch echt niet aan de knoppen van de Zonnebloemen zitten. In het Nationaal Videogame Museum in Zoetermeer mag dat wel! Want games moet je spelen en er staan er hier nogal wat. Dus heb je een keer niks te doen: een extra gratis tip, van ons, speciaal voor jou!





SHOUT-OUT NAAR DE SHOP

Nog even een kleine shout-out naar onze webshop, waar je wat PU-merch kan scoren, mocht je dat willen. Zoals een mooi cappie en een shirt, want je moet toch weer een beetje knap flaneren zo in de lente, toch?







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

NIEUW IN DIENST

De afgelopen maand namen we afscheid van Lucas (foto's van het afscheidsfeest komen nog, maak je geen zorgen), maar zijn opvolger stond al te trappelen om te beginnen. Hij was al langer actief voor PU, maar nu heeft hij zelfs een heus contract mogen ondertekenen en heeft Jacco een sleutel van de deur gekregen!



VLIEG-CODY

Cody had de Jackass-film gezien in de bios en nu doet hij ineens zo.



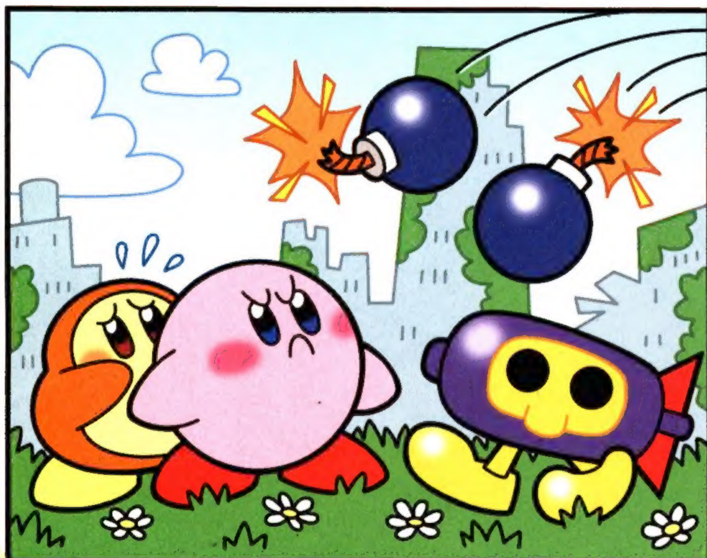


PERSKIT VAN DE MAAND

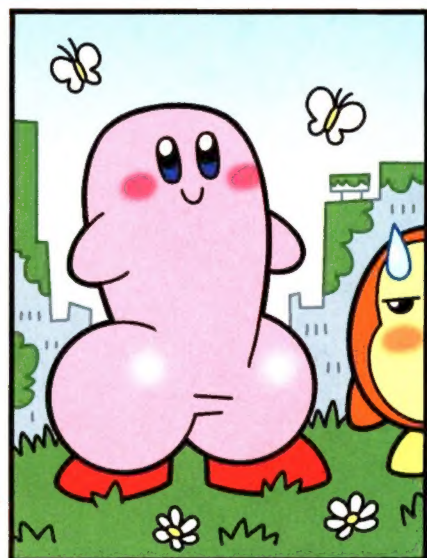
We krijgen het idee dat uitgevers doorhebben dat we nu een 'perskit' van de maand hebben, want die krengen blijven groter en groter worden. Kijk deze dikke olifantstampmammoet van Horizon Forbidden West. Plaatje toch?

FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Barbaars zal je Kirby niet snel noemen. Maar als de roze Ninty-blob een Conan opslurpt wordt hij vast een stuk minder beschaafd. En dat is gebeurd in Neo's art van deze maand, die geïnspireerd is door het werk van Frank Frazetta. Bij Crom, dat is een ronde Cimmerian!

